JOYSTICK

JOYSTICK HEBDO

N° 17 • 1 MARS 1989

L'HEBDO DES JEUX MICRO INFORMATIQUE

JEUX... CRACK
60 POKES TRUCS ASTUCES
VIES INFINIES

ZOOM
DRAGON'S LAIR
I LUDRICUS - KING QUEST IV - RINGSIDE - SPACEBALL - DRAGON NINJA - DUGGER - DYNAMIC DUO - SNOOFY - MOON LORD - F.O.F.T - HIGHWAY HAWKS

INVULNERABLE DANS
BATMAN

AMIGA CONNEXION
Toutes les news AMIGA

AMSTRAD CPC
AMIGA
ATARI ST
COMMODORE
SPECTRUM
MSX... etc...

DRAGON'S LAIR®

For the Amiga™ A500/A2000 with 1 Mb A1000 with 512K

ReadySoft Inc.



T 2788 - 17 - 10,00 F

3792788010001 00170

DE L'ASSEMBLEUR SUR AMSTRAD

GAGNEZ UN ATARI ST
CHAQUE SEMAINE SUR FR3

UN EVENEMENT A LA TÉLÉ

TOP 10 DES JEUX MICRO

8 BITS

▲	1	DRAGON NINJA
▲	2	ROBOCOP
▼	3	OPERATION WOLF
NE	4	WEC LE MANS
▼	5	THUNDERBLADE
▼	6	TIGER ROAD
▼	7	RAMBO III
▼	8	BATMAN II
NE	9	NETHER WORLD
NE	10	ELIMINATOR

16 BITS

NE	1	BARBARIAN II
▼	2	OPERATION WOLF
NE	3	F.O.F.T
▼	4	THUNDERBLADE
▼	5	DOUBLE DRAGON
▼	6	BATMAN II
▲	7	CRAZY CARS II
NE	8	THE GAMES WINTER
NE	9	LED STORM
▼	10	RAMBO III

WEC LE MANS sur 8 BITS, F.O.F.T et BARBARIAN II sur 16 BITS font une entrée géante au HIT PARADE, ce qui n'est pas surprenant vu la qualité de ces jeux. BIO CHALLENGE et ZAC Mc KRAKEN sur ST, ainsi que CRAZY CARS II sur AMSTRAD sont les jeux très attendus en ce début de mois.



HIT PARADE MICROMANIA

PUBLICITE

TOP 10

Mes jeux favoris sont :

1 ____
2 ____
3 ____
4 ____
5 ____

NOM ____
PRENOM ____
ADRESSE ____

CP ____
VILLE ____
Age ____
Ordinateur ____

VOTEZ

POUR LE TOP 10 TELEVISE

JOYSTICK Hebdo - DVLM

TOUS A VOS POSTES !

Chaque mercredi, JOYSTICK Hebdo vous présentera sur FR3, entre 18H et 18H30, les toutes dernières nouveautés. NE RATEZ PAS L'EMISSION !

VOTEZ CHAQUE SEMAINE

et le dernier mercredi de chaque mois, vos votes permettront d'établir le HIT PARADE de vos jeux préférés. 10 gagnants seront tirés au sort et recevront chaque mois un des jeux du TOP 10 pour leur ordinateur.

JOYSTICK Hebdo - TOP 10 / DVLM
177, rue Saint Honoré -75001 PARIS

SOMMAIRE

N°17 du 1mars 1989

Ce numéro a été tiré à 62 000 exemplaires



Edito d'Or

A l'heure où nous mettons sous presse (attention les doigts !) notre coursier favori (casaque jaune et toque rouge) arrive, tout essoufflé (les bougies !) de Cannes, avec la liste des JOYSTICKS d'Or.

... bousculade... suspense...

Génial ! Surprise, Surprise, la surprise a été totale car ce ne sont pas 10 mais 12 JOYSTICKS d'Or qui ont été remis à Cannes :

1. ARCADE	OPERATION WOLF
2. AVENTURE	MORTVILLE MANOR
3. ACTION	DRAGON NINJA
4. ROLE	DUNGEON MASTER
5. GRAPHISME	TEENAGE QUEEN
6. MUSIQUE	TURBO CUP
7. SIMULATION	FALCON
8. REFLEXION	SENTINEL
9. SPORTS	CRAZY CARS
10. ADAPTATION	BATMAN

11. JOYSTICK D'OR SPECIAL DVLM
EXPLORA I et II
12. JOYSTICK D'OR SPECIAL JOYSTICK HEBDO
MEURTRES A VENISE

Et puisqu'on en est aux compliments, remercions, tout spécialement la ville de Cannes et la société INNELEC qui nous ont aidé à réussir ce premier Palmarès.
Levons notre verre à Cruz, aux JOYSTICKS D'OR et à vous tous, les Joystickeurs qui avez voté très nombreux.

Vie Infinie à tous
Joy's Team

JOYSTICK Hebdo est édité par SIPRESS, 177 rue Saint Honoré, 75001 PARIS, tel: 42 96 55 59 • Directeur de la publication: Marc ANDERSEN • Rédacteur en chef, Henri LEGOY • Direction artistique, Reza NADERI • Illustration, Pascal MORINEAU • Publicité, André UZAN • Abonnement au journal. Publication hebdomadaire • Diffusion Transports Presse • Inspection des ventes : OPD • Fabrication/PAO, CHALLENGE • Photogravure RPM • Impression, Sima Torcy • Commission paritaire N° 70725 • Dépot légal: 1er trimestre 1989.

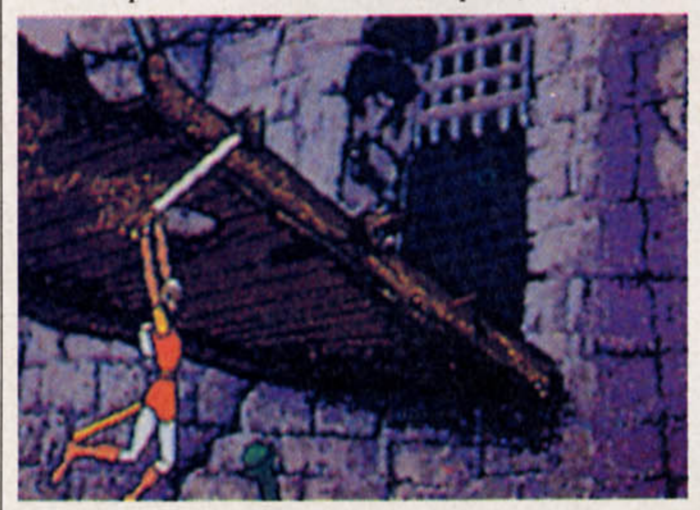
ZOOM

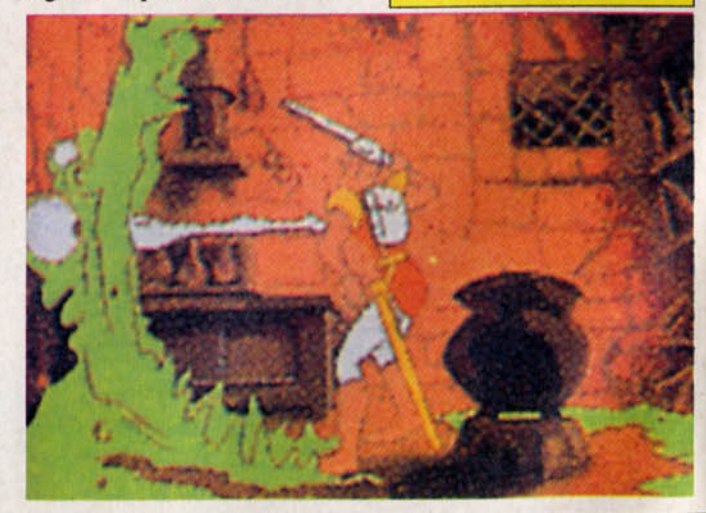


DRAGON'S LAIR

«Welcome my lord! to thislan of darkness!»
Excalibur! à moi!
Le magnifique Dragon's Lair est enfin disponible en France pour la modique somme de .... 420 francs! (urk!). 6 méga-octets de dessin animé interactif pour ce soft qui exploite enfin les étonnantes possibilités de l'Amiga. Incontournable!
Bonjour, moi c'est Dirk!
- Enchanté, je suis Singe le dragon et je vous présente Artimus mon serpent favori...
- Hum! qu'il est mignon !
- Et moi et moi!
- Ah oui, je l'avais oubliée celle-la! .
- Je suis Daphné, je suis rousse et douce.
(j'ai été pistonnée et alors! abruti!)
Bon assez bavardé! on y va?
- Dirk! bon sang! n'oublie pas ton épée! (il fait que des bêtises!).
SCENE UN, PREMIERE !
Stop! Siiinge! tu es prié de ne pas jouer avec le brûleur!
Pitié pour les décors! (je vais le virer cet imbécile!)
SCENE UN, DEUXIEME !
- Diiiirk! tu vas arrêter de montrer tes biceps à l'attachée de presse! BON! viens ici que je t'explique! Viens mon petit!
Tu est Dirk, un chevalier audacieux qui veut récupérer à tout prix sa princesse qui a été élevée par Singe. Siiinge tu peux aussi écouter! (il m'énerve, il m'éneerrrve!)
Pour cela tu dois éviter quantité de pièges disséminés sur ta route... De plus, tu rencontreras des serpents ainsi qu'un chevalier-robot qui essaieront de te détruire. (Te sauve pas! c'est juste un film!). Mais ce n'est pas toi qui prend les décisions! c'est le joueur qui t'indiquera ce qu'il faut faire!
Gauche, droite, haut, bas, sortir ton épée etc....
T'as compris! (mouais, il a rien compris mais c'est pas grave). On y va!
Tzoinng! yaa crack! aaahhhhh! bip! tchlaaaa! uurrrkkk! aaaahhhh!
Chers joysticker, on va les laisser s'entraîner un peu (avec eux, il s'agit de ne pas être pressé!).
Dragon's Lair est un superbe soft en 6 disquettes, bourrées d'animations délirantes et de sons digitalisés, une adaptation très fidèle de ce jeu sorti il y a 5 ans dans les salles d'arcades. (Dragon's Lair était un des tous premiers jeux à utiliser un vidéo-disque au même titre qu'ASTRON BELT ou MACH3). Ce logiciel est plus un dessin animé qu'un logiciel de jeu (ne me regardez pas avec ces yeux!), en effet, vous ne contrôlez pas du tout Dirk! Les séquences de jeu sont pré-programmées et votre action se résume à faire coïncider vos ordres dans un laps de temps donné. Je m'explique: vous devez anticiper sur le dessin animé pour que Dirk puisse continuer sa route à l'aide de votre joystick. Dans le premier tableau Dirk doit traverser un pont-levis qui est piégé: laissez-le tomber, appuyez sur FIRE (Il sort son épée et se débarasse d'un serpent) puis poussez le joystick EN AVANT et le tour est joué. Si vous faites ces commandes trop tôt ou trop tard vous aurez le plaisir de voir Dirk se faire écrabouiller par un serpent amoureux (triste fin!). Plusieurs commandes vous permettent de modifier les conditions de jeu:'H' switch en haute résolution,' I' active le mode entrelacé, "L" active/désactive le filtre "Low Bass' de l'Amiga et pour finir "A" vous permet d'éliminer le son (ce qui serait dommage!).
- Au secours! Obsédés ! allez vous en!
Ce jeu déchaîne les passions dans la rédaction de JOYSTICK Hebdo. A voir absolument!

Ed. READY SOFT INC
disponible : AMIGA
Testé sur AMIGA





TIMBER

I LUDRICUS



Oh, là! Quel étrangus softus! J'ai eu beau chargi, vidi LUDICRUS, mais je n'ai pas vici! Comme vous l'avez peut-être compris, il s'agit d'un jeu barbarus, ou plutôt romanus pour être précis! Commençons par le commençus, LUDICRUS est un petit romanus dont le travail consistum à nettoyer les cages des lions de la plus grandus arèna de ROME la magnificus. Seulement voilus, un soir qu'il abusus de la cervoise, il sombri dans un délirium profundis! V'la t'y pas qu'il se met à traitus le grandis CESAR, et ses gladiators, de plein de motus vulgus! Gravus errare, la guardus personnis de CESAR, l'ennemi directus au centrum du circae pour combattus ses copainus, les lionis, pas vraiment sympathicus. Jusque-là vous rigolum pas malus, sauf que la notissum vous apprendis que VOUS êtes LUDICRUS! Hé, hé, plus fiérus, les mecus! -Allons romain, soit bon comme la romaine- criez-vous vers CESAR, mais rien n'y fit! Le premium gladiatorus est déjà devant votre pilum! Alea jacta est, Il faut vous sortirus de ce merdis. Malgrés vos assauts repetitus, le brutus resistus et ricanus beaucoup en vous voyant tombus au sol carrelus! Malgrè la défaitum vous accédez au deuxième nivus, le lionis! Là, pas vraiment difficultum, au boutis de plusieurs orgies, pardon...partum, vous pouvis facilitum gagnus. Problum, une fois gagnus le lionis, vous retournam au nivus du gladiatorum baba abrutis! Re-défaitus, et retournus au lionis... Et ainsi de suitum, tant que vous n'avus pas gagnum contrus le gladiatoris poilus! J'ai pas réussitus a atteindram le nivus de la bandantus BON DAGE, gladiatus feminus, ni BUD WYZR (pub pour la cervoise américaine!), le plus dangerus. Parlons du cote techniquus, c'est pas mal, les graphiquus sont superbes et colorus un maximum.



L'animation est fluidis, un peu lourdus. La seule criticus, c'est le manque de coups possiblis. On est loin d'INTERNATIONNAL KARATE PLUS! Les sons digitalisis sont parfaitus, sauf le son des applaudis publicus. Un jeu bonnus, mais difficultis et d'une durus de vitam courtis! Morituri te salutant (toi même!).

Ed. ACTUAL SCREENSHOT

disponible : ST
Testé sur ST

KING'S QUEST

«The perils of Rosella»

Si RAMBO en est à sa troisième connerie, la saga KING'S QUEST en est déjà à sa quatrième portion! Si les puristes des jeux d'aventures vous citent les KING'S QUEST et autres SPACE QUEST comme des oeuvres d'art, ne vous inquiétez pas, c'est par pur snobisme! Pourquoi tant de haine, me direz-vous? Eh ben, il suffit de regarder une seule fois le graphisme de la série, ou même de MANHUNTER, le petit dernier de SIERRA, sur ST, pour comprendre que vous venez de perdre vos 300 balles dans une sous-conversion de C64 ou, dans le meilleur des cas, d'APPLE II! Certes le scénario prend de la place sur le papier, mais si vous lisez plus d'une ligne sur deux, ou dans le bon sens, vous verrez que l'on est loin des histoires somptueuses des JINXTER, FISH, ZAK MAK KRAKEN, ou même sans aller chercher bien loin, LEISURE SUIT LARRY I et II de la même boite! Les histoires de trésors du royaume volés par les forces du mal, ou de princesse kidnappée par des sorcières, étaient déjà courantes du temps du ZX-81! (Là, il charrie, le testeur!!! N.D.L.R.) L'analyseur lexical est loin de valoir celui des THE PAWN & co. Si la lenteur de déplacement du personnage (même réglée au maximum) permet de découvrir LOS ANGELES dans LEISURE SUIT LARRY, elle devient carrément gonflante dans KING'S QUEST. Graphiquement, cette quatrième édition est la meilleure de la série, mais, bien que proche, je préfère les graphismes de LEISURE SUIT LARRY II. Le niveau de difficulté n'est pas trop dur, mais une bonne connaissance de l'anglais est nécessaire. Et après les éditeurs vont encore nous dire que les français n'aiment pas les jeux d'aventures! Seuls les anglophones passionnés trouveront leur compte dans ce jeu somme toute...élitiste. (Royaliste, je dirais! N.D.L.R.)





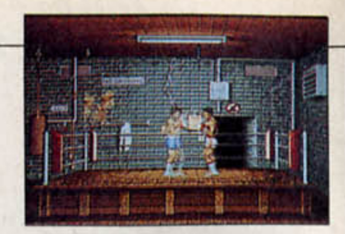
Ed. SIERRA ON LINE

disponible : ST - PC - IIGS - MAC
Testé sur ST

RINGSIDE



Ringside, dernier né des productions Linel, vous transporte directement sur un ring ! Vous l'avez tous deviné, il s'agit d'une nouvelle génération de jeu sur micro, j'ai nommé: la Boxe Assistée par Ordinateur! (BAOW! un de moins!) L'apport de l'ordinateur dans ce type de sport est indéniablement un atout décisif. Vous paramétrez votre force grâce à un requester extrêmement complet (Mike Tyson aimerait en faire autant!), entre autres: force du bras gauche, bras droit, ainsi que votre poids (efficace pour éliminer les calories). Un sac de sable vous permet en même temps de vérifier «l'allonge» de vos coups et de modifier les paramètres en conséquence! Splendide!. Avant d'affronter celui qui vous mettra une raclée, le soft vous permet de vous faire les dents sur un jeune challenger débutant, un peu maigre, fatigué (Idéal pour se défouler). C'est parti! ROUND ONE! Je vais l'écraser! Tiens! Et encore! Tiens! Dans la tronche! Mais? Dites-moi madame Linel, les graphismes du ring



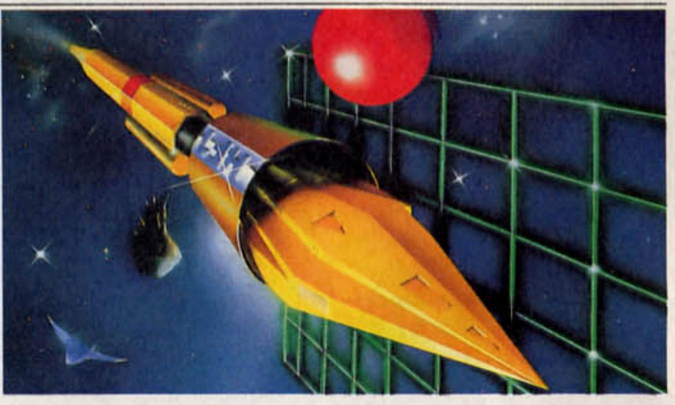
sont merveilleux mais côté animation, il semble qu'il y ait un certain laisser aller! Mon personnage a du mal à décoller ses baskets du plancher, et j'ai l'impression que mes bras ont raccourci!!!! BAOW! Aaahhhhh ! Vaincu par KO! - Je me vengerai ! (attends un peu mon gaillard que je change mon poids: PAN! 99 kilos !) A nous deux!

Ed. LINEL

disponible : ST - AMIGA
Testé sur AMIGA

SPACEBALL

Rainbow Arts une marque célèbre: Si certains disent que les français ont des idées, les allemands, eux, n'ont pas l'air d'en avoir du tout! R.A est le spécialiste des «plaggias de logiciels»... Après GARRISON imitation du célèbre GAUNTLET. GREAT GIANA SISTERS imitation de SUPER MARIO BROS sur Nintendo...(la liste est longue...) Voici SPACEBALL imitation de ? SPACEBALL est un dérivé d'Arkanoid complètement délirant, loufoque et quelques fois débile (mais chut!). Pour vous en convaincre, voici les ingrédients utilisés: Des sons digitalisés de casseroles, ping-pong, golf, tennis, cloche, trompette (peut-être ont-ils essayé de reproduire l'ambiance sonore de Speedball, héhéhé), vous mettez deux raquettes de chaque coté de l'écran sensées protéger deux rangées de briques, vous replacez les pillules de bonus d'Arkanoid par des amibes, des yeux, des globules et quelques petits monstres glauques. Vous mélangez le tout à la sauce galactique, résultat:



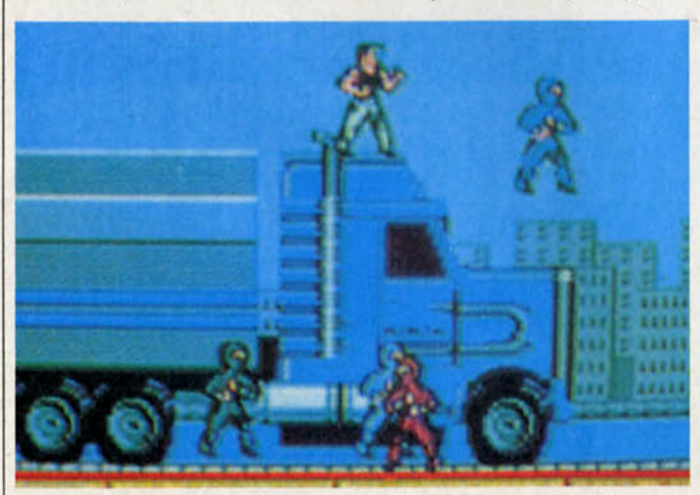
SPACEBALL, un tennis style ATARI 2600 qui se serait perdu dans l'estomac d'un jeu de briques. Ce logiciel est tellement fou qu'il est impossible de garder son sérieux, on est mort de rire! Mon amiga, lui, en est malade! A voir...seulement!

Ed. RAINBOW ARTS

disponible : ST - AMIGA
Testé sur AMIGA

DRAGON NINJA

La voici enfin, la version CBM 64 de Dragon Ninja est arrivée !!!! Je ne sais pas si vous l'attendiez, mais comme disait l'autre: puisqu'elle est là, autant qu'on en profite ! C'est ce que je me suis empressé de faire pour votre plus grand



plaisir (du moins je l'espère !). Alors, donc, après trois jours de durs tests en tout genre, je peux enfin vous parler du soft. Commençons par les graphismes, si vous n'y voyez pas d'inconvénients. Donc, par rapport à la version arcade (puisqu'il s'agit d'une conversion autant se reporter à l'original), je disais donc, par rapport à la version arcade, les graphismes sont tout à fait dans le coup (de poing), en effet, tout est respecter, des mouvements du gugus, en passant par vos adversaires... L'amateur de salles enfumées que vous êtes, ne va pas être dépaysé. Tout ceci étant animé avec rapidité et fluidité, il ne reste plus qu'a comparer les tableaux, eh bien là c'est kif-kif, tout est respecté, et si cela continue, toutes les salles de jeux vont fermér, et les ventes d'ordinateurs, vont quadrupler... La musique quant à elle n'est pas laissée en reste puisque deux musiques différentes sont à votre disposition. Il faut noter quand même que par rapport a la version CPC, il-y-a beaucoup moins de sprites en même temps, mais que d'un autre coté, les animations sont beaucoup plus fluides, ce qui somme toute est la moindre des choses. En bref, et pour conclure, je ne peux que vous conseiller l'achat de Dragon Ninja, et ce, aussi bien sur CBM que sur CPC.

Ed. IMAGINE

disponible : C64 - CPC
Testé sur C64

DUGGER

SUR AMIGA

Moteur! Envoyez le générique: Dugger! BAOW BAOW BAOW (musique de présentation digitalisée merveilleuse). Envoyez les singes! OUNGA! OUNGA! TIC! TIC! TIC! (Hommes de cromagnon en train de dessiner le nom du jeu au burin). RIA RIAA RIAAA.... (bruits non-identifiés) Mortimer ! A toi! AAA IA IAAAA IA IAAAA... (Tarzan à la rescousse!). FIN DE L'INTRO! (Bravo!) Si vous connaissez le célébrissime jeu Dig-Dug issu de Atari Laboratories, ce jeu ne vous apprendra rien de plus puisqu'il n'est autre qu'une copie conforme du jeu Atari à une différence près: Le héros est un homme de cro-magnon ! (je vous présente HERBIE STONE dit «Le Suisse», enchanté!) Seul dans sa caverne, il n'a qu'une idée en tête: faire exploser les petits monstres des alentours (la nature humaine est ainsi faite!) avec une pompe à vélo ! Ziip ziiip (je déplie mon tuyau), Oumpa Oumpa (je gonfle!) PLOP! plus de monstre! Mais l'homme rongé par un sadisme aigu ne s'arrète pas là! A l'aide de pierres, il n'hésite pas écraser ses compagnons de jeu ! et il insiste en plus ! Plusieurs dizaines de tableaux fossilisés lui permettent d'accomplir ses crimes odieux! Les monstres vont-ils se laisser faire ? Des graphismes soignés pour un jeu simple mais efficace... «La collection classique? 3ème couloir à gauche!» -Merci Madame Linel!

SUR ATARI- ST -



Ahhhhhh! Il est beau celui-la! J'avais rarement vu un aussi beau pompage! Que je vous explique, DUGGER est le remake parfait de DIG DUG et de ses descendants pas vraiment légitimes! Bon, je vous raconte une dernière fois le but du jeu, mais pour les prochains du genre..! Vous dirigez sous terre un personnage, généralement du type monstre comique, poursuivi par d'autre monstres ou objets étrangement animés. Vous avancez en creusant des galeries à l'aide de vos petites mains potelées! Pour passer au tableau suivant, il suffit généralement de ramasser tous les objets dispersés un peu partout à votre intention. Il est bien évident que pour jouer à ce type de jeu, il vous faut un haut niveau culturel!!! Tout ça pour dire que DUGGER n'apporte rien de nouveau, même la première fois que l'on y joue, on a l'impression d'y avoir joué des centaines de fois! Coté technique, il apporte rien de plus, les graphismes sont identiques aux précédents du genre, pareil pour l'animation.

Ed. LINEL

disponible : ST - AMIGA
Testé sur ST et AMIGA

DYNAMIC DUO



Joystick hebdo et le nain zoophile. Il était une fois, un Joystick Hebdo, il était beau, il sentait bon le sable chaud, mon Joy Hebdooooo !!!! Donc, ce Joystick Hebdo, était le plus beau, et avait la chance en plus, de posséder un savoir que tout le monde lui enviait. Le plus envieux de tous était sans conteste un écossais habillé d'un KILT qui se nommait J. Mc Gyver. Ce vieil homme au visage buriné par le vent et l'alcool avait projeté de tuer le beau Jostyck Hebdo afin d'être le plus beau et le plus intelligent (on peut toujours rêver !!). Un jour, alors que notre Joystick Hebdo se baladait dans les bois, il vit à l'angle d'un platane et d'une fougère un nain avec un oiseau sur l'épaule. Ce nain, c'était Spirale, le nain bien connu ! Un soir, alors qu'il retournait au foyer, quelle ne fut pas sa surprise lorsqu'il ne vit pas son Joystick Hebdo sur la table. La seule chose qu'il trouva sur sa table ce fut cette lettre que je vous retransmet en intégralité:"Spirale, viens me sauver, je suis enfermé dans le château de l'ombre, J. McGyver veut me tuer dans 48h !!! P.S: N'oublie pas de donner à manger au poisson rouge.» C'est ainsi que débuta la quête de notre ami Spirale et de son fidèle compagnon l'oiseau.

Revenons plus terre-à-terre si vous le voulez bien. Bon, eh bien tout d'abord, vous avez pu remarquer la richesse fabuleuse du scénario. Maintenant, nous allons passer au côté descriptif du jeu. Pour les graphismes, la palme d'or revient sans conteste à la version CPC qui est riche, colorée et hyper-détaillée, la version CBM est jolie aussi, mais pas autant que la version CPC. Coté animation, le CBM est donné vainqueur, c'est tout-à-fait normal, les facilités qui sont offertes par le contrôleur vidéo du CBM donnent des résultats epoustouflants. Pour ce qui est de la musique, le CBM est encore vainqueur et là, c'est pour les mêmes raisons que plus haut. Le niveau de difficulté des deux versions est identique, et c'est kif-kif pour la jouabilité. Sinon, que vous dire de plus, si ce n'est que le jeu est relativement marrant et surtout à deux où là il prend tout son intérêt.

Ed. FIREBIRD

disponible : C64 - CPC
Testé sur C64 et CPC

PSSST!!!

La rubrique de l'indiscrétion

SNOOFY



Si je vous parle de votre mémoire d'éléphant, défense d'y voir une quelconque malice sapritch, mais plutôt la nécessité de vous souvenir du test de CYBERMIND, déjà du domaine des archives publiques(JOYSTICK n°15!), pour bien comprendre tout l'intérêt plus que la qualité, de ce soft. Le, ou plutôt les, petits génies (ce sont deux frères) créateurs de SNOOFY s'appellent à tarte (elle est pour Henri celle-là!) H & S (mais non pas Head & Shoulders!) BEN DIABDALLAH, à vos souhaits, merci! Ces deux p'tits gars super sympas ont 16 et 18 ans, et ont le don de bosser à une vitesse effarante! A peine CYBERMIND est sorti que SNOOFY est déjà terminé! Parce que non content de bosser à vitesse grand V, ils développent les softs deux par deux! Etonnich, nein! Autre découverte: les STistes connaissent tous la boutique PRESSIMAGE, bible du shareware, vous savez, ces softs genre domaine publique que l'on paye un franc symbolique? T'as raison tonton, à 120 balles, il est chère ware ton franc symbolique! Oui, bon, on paye la disquette! Hé, à ce prix-là, c'est une boite de dix! Bref, ils deviennent un vrai éditeur, avec un vrai circuit de distribution indépendant de ST MAG, créateur de la boutique! Et devinez quel est le premier soft à bénéficier de cette nouvelle structure? Ben oui, bravo, c'est SNOOFY! Mais alors qu'est-ce que c'est comme jeu? Ca reprend l'idée de base de CYBERMIND, sauf qu'au lieu de devoir ramasser des disquettes avec un hélico, on doit ramasser des coeurs avec une sorte de boule de poils vivante! Il y a une quinzaine de tableaux d'une difficulté accrue de la LOIRE! Les graphismes colorés sont très inspirés de PUFFY'S SAGA, C.Q.F.D!?! L'animation est, je dirai pas fluide, mais pas saccadée non plus! Même si ce n'est pas un grand jeu, il ne craint pas la concurrence de certains produits hyper-médiatisés. SNOOFY est vraiment sympathique à jouer et fait preuve d'un charme snoof, pardon, fou...
On continue de surprises en surprises, les frères BEN DIABDALLAH vont inonder votre hebdo préféré de KO de la semaine pour ATARI! Mais c'est pas tout, on vous gardait le meilleur pour la fin, ils vous concoctent un jeu, spécialement écrit pour vous, et qu'ils vous apprendront à programmer sur votre ST!

ATARI ST

MOON LORD



C'est le jeu de stratégie dans toute sa splendeur! Austère un maximum, mais efficace! Seule la réflexion prime, le décor se résume à une grille de jeu, et vos ennemis à des cercles de couleurs! Seul votre vaisseau est bien dessiné, à la limite on se demande pourquoi! C'est plus ce que c'était les wargames! De mon temps, not' position était repérée par un gros carré, pardon, par un pixel! L'originalité du soft, c'est qu'il est édité par ST log, un magazine américain dédié au ST. J'aime bien le dessin de présentation dessiné sur CAD-3D et coloré sur CYBERPAINT (pour expliquer la joke, toutes les démos de la gamme CYBER ont été faites par ST log)!!! Voilà, rien d'autre à dire, sinon que c'est très inspiré de STAR TREK (le feuilleton, pas le soft de chez...euh...j'me souviens plus!), y a les photons, les phasers et la forme du vaisseau n'est pas innocente, il ne manque que SPOCK, car les vaisseaux ennemis ressemblent, eux, beaucoup aux KLINGONS! Un bon jeu pour les fans de wargames, soit coefficient espace temps 0,0005% d'entre vous! KIRK à l'ENTERPRISE: communication terminée, dlllllllllut!

ATARI ST

F.O.F.T

Federation of free traders, n'est pas un nouveau sport venu d'hamburgerland, mais le dernier soft de GREMLIN GRAPHICS! On nous avait promis qu'il serait fou, on ne nous avait pas menti! C'est dingue! Le graphisme est fabuleux, incluant du 3D formes pleines! Il comprend même un ordinateur programmable en BASIC! Le scénario, lui, rivalise de folie et d'ingéniosité avec celui de BLOOD! Bref un grand grand foft, très complexe et complet, que je n'ai approché que de façon superficielle, juste avant le bouclage de votre hebdo préféré. Le test complet sera prêt pour le numéro de la semaine prochaine, et fera l'objet d'un chaud-show, si j'arrive à lacher ce jeu plus d'une heure! Gardez l'écoute..!

ATARI ST



HIGHWAY HAWKS



La nouvelle génération des OUT RUN and co. n'apporte qu'une innovation, la possibilité de détruire ses camarades de route! Cela a commencé avec ROAD BLASTER, et croyez moi, on en est pas sortis! HIGHWAY HAWKS fait partie de ces softs dont la fluidité du scrolling rivalise en carton avec la pauvreté du scénario et de l'insuccés qu'a le joueur à trouver un quelconque intérêt au platras de pixels qui s'excitent sous ses yeux pas ébahis du tout (ouf!). Bref bien que possédant un superbe scrolling, un graphisme alléchant genre LIVE AND LET DIE, je n'ai pas pris mon pied à tirer sur des camions pour qu'ils me larguent des grenades et autres gadgets de ce genre qui ne me sont d'aucune utilité dans la vie courante! Et puis de toute façon on pilote même pas une FERRARI! O joie, on vient de m'apprendre que les imbéciles heureux qui atteindront le deuxième niveau en conduirons une... Etonnant, non?

AMIGA

INFOS PAS GENEES

ATARI

Plus rien ne pourra vous étonner, une fois que vous aurez découvert le petit nouveau d'ATARI. Le pocket, dont notre copine à Los en gelée nous avait donné les premiers détails, aprés avoir dévoilé ses charmes pour obtenir des renseignements. (Ce qui prouve que lorsqu'on aime JOYSTICK Hebdo, on va jusqu'au bout!). Le pocket était donc visible, en plastique et composants, un jeudi matin, Résidence MAXIM'S, entre croissants



A dr. Elie Kenan admirant le Pocket. A g., Jean Richen

au beurre bien gras et café noir bouillant. Le pocket, c'est quoi t'es-ce? C'est géant bien que petit, ça contient une avance technologique intéressante, et ça peut faire plein de trucs. Parce qu'avec ce qu'il y a en ROM, on peut: composer des numéros de téléphone, se servir d'un agenda, d'un mini tableur, d'un éditeur de textes, et d'une calculatrice. La RAM, pour les curieux, fait 256K. Un max, quoi! Tout ça bien sûr, en compatible PC, avec la possibilité de se connecter à plein de périphériques, puisqu'il y a un connecteur 60 broches. Le plus beau de ce nouveau gadget, c'est très certainement la taille des cartes programmes et mémoire, qui ressemblent fort à des cartes de crédit, ou bien aux cartouches de jeu de la console SEGA. C'est pas le tout, mais il y

Le dernier Atari 286





a également un écran à cristaux liquides, monochrome, rèvez pas, de 8 lignes par 40 colonnes. Je rappelle à gâteau que le ZX 81, permettait d'avoir 32 X 24 signes à l'écran, possèdait 1K de mémoire vive et valait en francs 81, la modique somme de 780F tout monté, mais était plus grand que le pocket qui fait 20 X 10,5 X 3 cm. Un carnet d'adresses, quoi! pour ceux qui en ont! Qui a demandé à quoi ça peut servir? Au piquet! Tout de suite! Quand Atari pond un truc, on dit que c'est bien! Pour ce qui est de l'utilité, on verra plus tard! Disponible en avril.

J'ai profité de ma matinée ATARI, pour admirer le dernier sorti. Le Méga ST PLUS, portable, 8 Méga de ram, écran 4096 couleurs, son stéréo, 1024 X 1024, disponible dès la semaine prochaine au prix canon du ST, lors de sa première sortie en France en juin 85. Non! Je déconne! Le dernier sorti ATARI est bien évidemment un COMPATIBLE PC/AT 286. Bien sûr, qu'on a pensé à vous, adorateurs du ST en vous mettant une prise pour brancher votre lecteur de disquettes, SF 314 de 3,5 pouces. Mais c'est tout! Ce qui est par contre super, c'est le disque dur amovible de 44 Mégas, le SYQUEST, à peine plus gros que 4 disquettes 5,25 pouces sans l'emballage, disque dur qui vient fausser complétement l'idée que je me faisais de ce type de périphérique. Le prix de la cartouche sera d'environ 1200 F. Mince!!! Y a t-il un bidouilleur génial dans la salle, qui puisse nous le brancher sur nos ST?...



BORLAND

Qui c'est y qui avait mis la main sur le petit ATARI, avant qu'on puisse en parler dans la presse, et qui avait dit que c'était pas mal ce petit truc avec son clavier du genre minitel, si ce n'est Philippe Kahn, ci-devant Big Boss de la société californienne? Tout ça pour vous parler de SPRINT, le traite-



Sprint

ment de texte qui s'adapte à vos connaissances et vous aide de toutes ses forces à rédiger le meilleur article qui soit. SPRINT 1.5 ets disponible en français et possède même un dictionnaire des synomymes français. Pour ceux qu' ont pas d'idées pour enchainer deux concepts identiques.

COMMODORE

ATTENTIONN, ATTENTIONN... Amis de l'Amiga 500, si vous vous en achetez un, du 1er au 31 Mars, Commodore vous offre DELUXE PAINT 2, dans sa version PAL avec le manuel. Les forces de vente de Commodore s'épuiseraient elles? Autre proposition de Commodore qu'en peut plus d'être gènèreux: le parrainage. C'est quoi? En gros, vous vous débrouillez pour couillonner vos amis à l'aide de paris bien nuls. Ils perdent le jeu, repassent par la case départ, prennent la ligne, mais gagnent le droit d'acheter un AMIGA 500! Ce qui vous permettra à vous, déja possesseur de la machine, de gagner une montre Commodore. Plus compliqué encore, si vous réussissez à en dealer un max, d'AMIGA 500, vous pourrez gagner un 2000, ou un disque dur, ou un tee-shirt, ou un auto collant, ou un formattage gratuit de toutes vos disquettes pirates. (Car il parait que l'AMIGA est la machine sur laquelle l'environnement cracker est le mieux developpé en ce moment.)

ELECTRONIC ARTS

POPULOUS. Disponible sur AMIGA et sur ST dans les jours qui viennent.Un nouveau jeu qui n'entre dans aucune catégorie, telle est la définition de POPULOUS, de chez Electronic Arts. C'est l'histoire de deux pays, l'un bon, l'autre méchant, ayant chacun leur dieu, mais surtout guerriers par essence. Le joueur se



Populous

trouve dans la peau du dieu, pour autant que cela soit possible et son but est d'éradiquer toute forme de population non conforme à ses désirs. Dans ce jeu, il y a même une carte du monde dans laquelle il est possible de faire des zoom en 3D. GLUP!!! On peut jouer contre l'ordinateur, contre un copain qui a un ordinateur, les deux reliés par null modem, ou même par modem. Si c'est aussi bien que ce que dit le communiqué de presse, ce jeu va être géant!

APPLE

J'allais oublier la bonne nouvelle, les prix baissent chez la pomme, du côté des MAC. Sont soumis à cette réduction les unités centrales, -9 à - 16%, les disques durs, -18 à -24% et une laserwriter, - 17%, que je sais même pas de quel modèle il s'agit, tellement j'ai couru vite pour vous passer la nouvelle. Hé, banane, t'aurai été moins pressé que t'aurai entendu que c'est seulement aux ETATS UNIS.



Au secours! je n'arrive pas à positionner mes lampes correctement! Hum! ça fait graineux!
J'ai mieux que Sculpt! mais chut! c'est de Incognito! J'ai des résidus en RAM! Waow! Page flipper + F/X c'est beau! Ah non! me parle pas de Zoetrope! Rock rock rock rock da house! Parlons-en! les objets d'architectural design sont voraces! (sales bêtes!).
STOP! Mesdames, Messieurs, chers joystickers, Amiga connexion /2 est consacré, cette semaine, à la vidéo démoniaque issue de notre merveilleuse machine! Nous vous avions promis un overscan de Sculpt-4D mais une trouvaille de dernière minute nous oblige à le différer. (ne manquez pas AC/3!). Hum! c'est beau! c'est neuf? C'est que pour Amiga!

LE COIN DU VIDEOMANIAK

Une société du Michigan, Incognito Software, pourrait bien créer l'événement de l'année (rien que ça?), avec un produit dénommé OPTICKS le concurrent direct de Sculpt-4D! Ce superbe programme génère des ray-tracing de grande qualité dans toutes les résolutions, notamment en HAM! Il est capable d'importer des objets issus de Videoscape 3d ou de 3-demon (les possesseurs de Sculpt devront impérativement passer par le merveilleux Interchange pour rendre leur fichier object compatible). Plusieurs sortes de texture sont disponibles: métal, verre, plastique etc...(Nous attendons toujours le soft qui possédera des textures telles que la peau, le bois et pourquoi pas l'eau! hmmm? non, mais!). Les concepteurs de ce programme ont visé très haut! leur but est de «titiller» les stations graphiques professionelles en créant des fichiers images de 24 bits récupérables sur des gros systèmes. Vous pourrez donc depuis un Amiga 500 de 512 k créer des Ray-tracing délirants puis les faire reproduire en photo par une société spécialisée (Il en existe plusieurs sur Paris, nous y reviendrons). Hélas, ce produit étant très récent, aucune version PAL n'est prévue pour l'instant.

Mais les Français sont aussi capable d'étonner! exemple: le programme CAO 3d d'Ere informatique est distribué aux Etats-Unis par l'intermédiare de la société Gold disk sous le nom de Désign 3D! encore plus de fonctions pour ce programme français de qualité. Principale amélioration: la possibilité d'importer des objets issus de Videoscape et passage obligatoire en NTSC!

Par ailleurs, toujours aux US Mindware International annonce la disponibilité de son nouveau soft d'animation 3d: PAGErender 3D pour le prix 159$. Il ne nous a pas été possible d'approcher le petit monstre, n'y même de l'apercevoir.

Au suivant ! Une preview nous annonce la sortie prochaine de DPAINT III dit «le successeur» qui nous propose en plus des fonctions de DPII d'utiliser le mode Overscan ainsi que l'Halfbrite (64 couleurs). Il est plus beau, mieux géré à une exception près la HIRES 640x512 en 16 couleurs est réservé aux possesseurs de plus de 1,5 Mo de RAM! (et zou! seulement 8 couleurs). C'est navrant!. A ce propos, puisque nous parlons de résolutions, sachez que d'après les explications données à la conférence de Frankfurt, le nouveau chipset graphique livré avec le futur 1.4 possède effectivement un mode HIRES 640x512 non-entrelacé mais seulement en 4 couleurs! haw haw haw (j'en connais qui vont faire des cauchemars), par contre, il sera à même de gérer un méga de mémoire video (Chip Ram), ça! c'est mieux!

Impossible de parler animation sans mentionner le célèbre Director de The Right Answer Group, célèbre! oui! mais sans plus! imaginez un macro-langage fortement inspiré du Basic agrémenté de différentes fonctions tel que Wipe, Dissolve, etc... Certains d'entre vous pensent peut-être créer des belles animations, de beaux scrollings à la Hybris! NENNI! The director n'est qu'en slideshow amélioré, long à mettre en oeuvre..(On va plus vite avec TV*SHOW) et de plus l'utilisation du Blitter est inutile car nombre d'effets indésirables apparaissent dès que vous voulez transférer des morceaux d'écrans pour faire des animations (je blitte, tu blittes, il blitte).

Pour en finir avec The Director, voici PAGEflipper plus F/X! (PF+) de Mindware Internationnal. C'est un meilleur page-flipper du marché, moitié slideswhow, moitié logiciel d'animation. PF+ offre à l'utilisateur pas moins de 76 transitions possibles dans tous les résolutions incluant le HAM! et c'est très smooth bien sur! D'autre part, il est capable de récupérer les fichiers .anim videoscape pour les mélanger ensuite à votre slideshow (cela vous rappelle rien? hmmm?). En effet, un petit utilitaire permet de décomposer les anim. en fichier-images IFFstandard et les inclus dans votre scénario. Splendide! Gagnez des jeux! (les meilleurs bien sûr!). Vous qui créez des animations Videoscape, Sculpt, Video-effect ou des graphismes Deluxe, faites vous connaitre! Envoyez vos réalisations à Joystick Hebdo, Amiga connexion, 177 rue ST Honoré, 75001 PARIS. A bientot!

LE WORKBENCH ENCHANTE

INFO

Les jeux que tout le monde attend:
CRAZY CARS II: de Titus, au moment où est ecrit cet article toujours pas de trace de la F40 dans les rayons Amiga.
WAR IN THE MIDDLE EARTH: c'est le dernier Melbourne Software sur Amiga, les graphismes sont....moyens, y aura t-il des améliorations (Nous avons pu seulement voir le "preview") ? On est quand même loin de la qualité des softs issus de la division Arcadia de Melbourne!
WIZARD'S CASTLE: c'est le dernier KingSoft, on l'attend avec impatience afin de l'offrir à notre Trashcan adorée.
CHASE: c'est le dernier Mastertronic, c'est une horreur, il n'est pas encore sorti... On l'attend à la sortie (héhéhé). En bref, peu de jeux prometteurs en vue pour les prochains jours, c'est le calme plat. Encore un peu de patience.
Le mois de Février est un mois ingrat!

DUPLICATE

Encore de nouvelles infos à propos de Falcon! Vous êtes nombreux à vous plaindre au sujet de la maniabilité de l'appareil, des freins qui lachent, de la grossierté du graphisme, des missions qui ne se terminent jamais.
STOP! on arrête là ! Petit flashback: Spectrum Holobyte auteur du célèbre Falcon avait édité, souvenez-vous, le «fameux» GATO, un simulateur de sous-marin vraiment intéressant! Haw haw haw (Mon dieu qu'il est bête!)

LE COIN DU TRASHCAN

Test de performances des versions Amiga de:
HUMAN KILLING MACHINE: Durée de vie: 1 mn
WILLOW: Durée de vie: 10 mn
VICTORY ROAD : Durée de vie 3 secondes !!
ZANY GOLF: Durée de vie : 10 mn
SUPERMAN: Durée de vie : 15 mn
LED STORM: Durée de vie : 5 mn
Et zou! 5,28 méga-octets de gagnés!. Merci Joystick!



DH1

Comme il est conseillé dans le manuel de Dragon's Lair j'ai créé une partition 10 mo en Fast FileSystem sur mon disque dur SCSI de 50 mo pour y stocker les 6 disquettes de ce magnifique jeu. Avec 28 millisecondes d'accès moyen autant vous dire que jouer avec DL dans ces conditions, c'est l'enfer ! C'est fini pour aujourdh'hui! rendez-vous la semaine prochaine avec Sculpt-4D (enfin!!) et toujours plus d'infos! Cris de Quéant :
«La Révolution, ça a du bon !»

LE GRAND ZOO

A*lain FILLION*

Alain Fillion a congédié depuis une pige ses éruptions acnéïques et réformé ses culottes courtes. Tenez, encore quelques numéros à ce rythme et on se tapera la tournée des services gériatrie. Chaque chose en son temps, il n'a après tout qu'une quarantaine bien frappée, à vue de courgette et en données corrigées des variations saisonnières. Celle de la génération chienlit soixante huit, qui sait. L'âge d'un papa pragmatique, qui met son adrénaline sous scellés. Le type qu'on voit mal vous taper dans le dos d'un rire gras de Kronenbourg. Il s'est trouvé un boulot discret, mais qui en jette, à la gueule de l'emploi. Il attendra les photos pour mettre en pièces, au huitième degré s'entend, sa bobine d'agent d'assurance. Car justement le soir après le turbin, tel un Docteur Jekyll microswitché, il se mute en tête pensante des Studios de Minuit et s'adonne aux plaisirs pervers du développement. Le jeu de Roy, Les Mutants ou Légende chez feu FIL et surtout Skateball actuellement sur la rampe de lancement d'Ubi Soft. On croit bien faire, on touche un détail par là, et puis deux. A chaque pixel modifié, c'est la susceptibilité du créateur violé qui hurle à la mort, c'est un ego qu'on martyrise. «Ils ont voulu ajouter ces espèces de personnages en bas, les têtes des joueurs. Et ayant fait cela, ils ont épuisé la gamme de couleurs, et quand ils sont revenus aux personnages, il n'y avait plus assez de couleurs». Chez les Studios de Minuit, les trois Fillion juniors mettent la main à la pâte, ça bosse en famille comme au bon vieux temps. Haute technologie ou pas, notre bon Jack Tramiel a bien placé ses deux rejetons à la tête d'Atari, et tonton Marcel ménagé un douillet héritage pour la descendance. Choisir son mouflet comme associé n'est jamais vraiment innocent... «Dans le cas de l'informatique, je crois qu'au contraire c'est vraiment le genre de choses qui se prêtent au travail en famille. Quand vous êtes un couple programmeur/dessinateur, en général il y a des problèmes de distance, de courrier qui n'arrive pas... Nous, on se voit trois fois par jours... La partie technique, effectivement, ma femme de s'en occupe pas du tout, elle a plutôt horreur de ça. Par contre, elle en a des idées». Argent de poche, salaire, quand par-dessus le marché commun la promiscuité paternelle se double d'un boss, tout ça n'équivoque t'il pas la relation filiale? Sigmund à la rescousse!



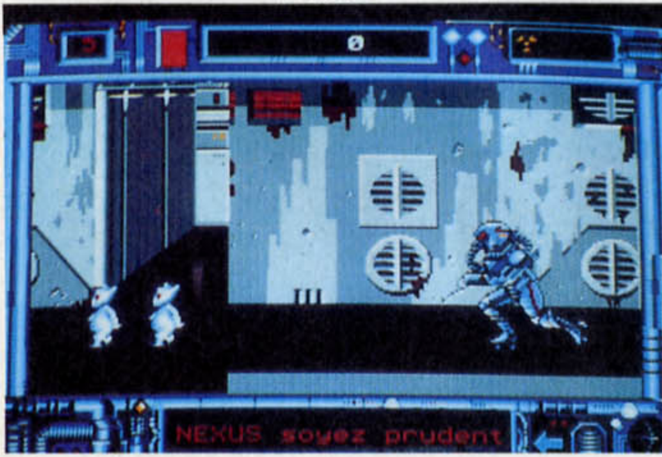
LUCKY SPRITE

«Le problème que ça peut poser un jour, c'est un problème de rémunération... L'argent des jeux, on le met sur un compte d'épargne, donc ça appartient à la famille, il (Laurent, le graphiste) en moi... Il ne recoit pas de salaire, il a dix huit ans, de temps en temps il a une prime». Assez duré: je décrète le tutoiement de rigueur et entonne le blues de l'indépendant. «Les auteurs individuels vont de plus en plus pouvoir écrire pour les consoles. Jusque-là c'était plutôt réservé à Sega, Nintendo... Maintenant Atari, en septembre, va sortir une console avec cartouche...La capacité de cette cartouche sera plus grande que la capacité d'une disquette, on pourra faire des choses plus intéressantes, avec de la musique digitalisée etc... On pourra travailler à un niveau vente beaucoup plus grand». Le salut du free-lance, l'Eldorado du créateur à la petite semaine dans la mythique et imprévisible console Atari d'annoncer officiellement)? «Ce qui va sauver les jeunes créateurs ou les individus, sans société, sans rien, c'est qu'un bon jeu même s'il est écrit dans un basic ringard du moment que les dessins sont bons, l'idée est nouvelle, le scénario est bon ton jeu sera pris par un trés grand éditeur... Il y a des societés d'éditions qui ont cinquante programmeurs et ces sociétés ont besoin d'idées nouvelles. Elles ne les trouveront pas chez elles, elles les trouveront forcément à l'extérieur». Pour certaines, c'est Woolite et la petite laine, lui c'est le Basic STOS sur ST et les maquettes. Un langage miraculé du paléolithique micro, moitié résurgence des basic crincrin huit bits à numéros de ligne dont on espérait s'être definitivement débarassé, moitié gestion clef en main/doigt dans le nez de sprites et de mélopées en interruption. «Une maquette en STOS te suffit pour intéresser un éditeur, de toutes façons il sera réécrit». Voir Skateball (sous le nom de Skate Wars, no comment) au futur catalogue Epyx lui a donné des ailes. Alain Fillion tente maintenant de dealer Dedalus, Lucky Sprite ou Space Balls directement avec le Nouveau Monde. Good luck. Game Over.

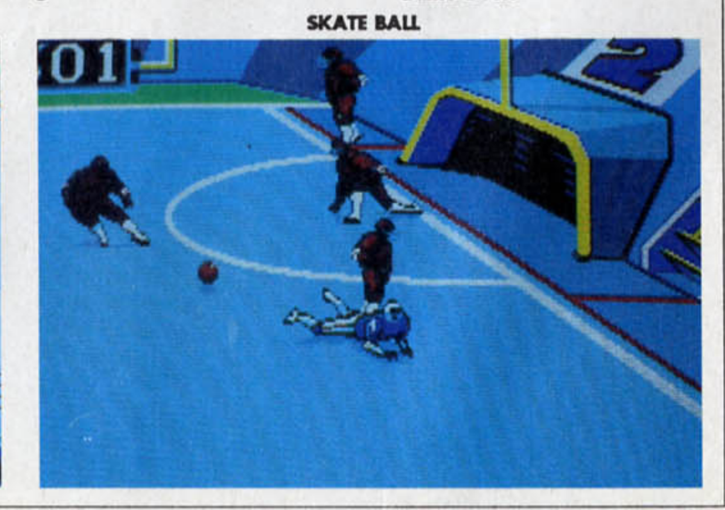


ALAIN FILLION

DEDALUS



SKATE BALL



BOTANIQUE

LE MIROIR AUX ILLUSIONS



FLOWERS - Linden Mayer Prusinkiewicz

Les nouveaux botanistes sont arrivés dans le grand jardin de l'image de synthèse, apportant avec eux tout un lot de connaissances abruptes sur la croissance de nos amies les plantes. Leur travail, au demeurant fort complexe, mais attrayant, peut sembler futile, tant l'étude des plantes a déja fait couler d'engrais et de terreau. Détrompez-vous, certaines phases de la croissance de certaines espèces nous sont encore totalement incompréhensibles voire inconnues, et la mise en image de synthèse de tout ce que l'on possède comme information sur leur développement, permettra éventuellement de percer quelques secrets fabuleux sur leur système de reproduction par exemple. En France, en Europe, aux USA, on creuse, on charrie des données, on plante des systèmes et parfois, on gagne des prix. Ont été primés, récompensés, honorés par Cray Research France, le matheux ROLAND - GLOWINSKI et PHILIPPE DE REFFYE pour des travaux sur la simulation et la modèlisation de la croissance et de l'architecture des plantes. D'autres encore ont été récompensés, travaillant qui pour le CNRS, qui pour le CEA, qui pour EDF. Rien que des prix qui font chaud au coeur, et qui peuvent éventuellement vous inciter à vous inscrire avant le 31 mai 89. Bon, d'accord, il ne vous reste pas beaucoup de temps pour apprendre des rudiments de botanique, mais courage pour l'année prochaine. Pendant que nous sommes dans les palmarès, je tiens à vous rappeller que quelques sociétés françaises se sont distinguées à IMAGINA, remportant le premier prix de leur catégorie. En Ecole et Universités, vous pouvez applaudir Philippe Fertay de l'ENSAD pour «Saint thèse et ses images». En Micro-Infographie, ovationnez IVAO pour «PAILLAFRISSON». En animation 2D, manifestez votre joie pour «Les Gnons» de PROJECT IMAGES. En Grand prix Europeen Pixel Ina 89, klaxonnez pour «Sio Benbor II» de chez FANTOME. Et puisqu'il vous reste de l'énergie, je vous donne les deux dernières catégories: Prix de la critique : «Automappe» de MICHEL BRET. Prix de la création Ricard: «Le photographe» de JEAN MICHEL PELHATE qui paye la tournée générale de manière très pacifique.

PLANT - Barco Industries







RUBRIQUE DU JOYSTICK ENCHANTE

réalisée par HENRI LEGOY
avec CYRIL DREVET, FRANCOIS COULON, RIKIKI GOOMIE, CHRISTOPHE QUÉANT



Ce programme nécessite un ST avec 1 méga de RAM avec moniteur couleur. Il permet de "freezer" n'importe quelle page écran d'un programme couleur. Il faut, dans un premier temps, taper le programme "freezer.bas", puis en le lançant, il génère sur le disque deux programmes en assembleur: PHOTO.PRG et PHOTOSAV.PRG. Pour freezer l'image d'un jeu, lancer "PHOTO.PRG" et suivre les instructions jusqu'à "ULTIMATE SCREEN- FREEZER INITIALISE", insérer la disquette qui contient les pages d'écran et sélectionner l'option correspondante. Une fois le programme lancé, presser RESET dès qu'une page d'écran vous intéresse (veiller à ce que la disquette présente lors du reset ne s'autoboot pas). Après ce reset, utiliser le programme "PHOTOSAV.PRG" qui génère sur le disque une image DEGAS "PHOTO.PI1".

ULTIMATE SCREEN FREEZER

```
'**** ULTIMATE SCREEN FREEZER  V 1.Ø ****
'****    © 1989 JOYSTICK Hebdo et MISTER DOUBLE-YOU en GFA 2.O      ****
Reserve 1ØØØØ
A%=Gemdos(&H48,L:2ØØØ)
Restore Photo_prg
For I%=Ø To 847
  Read A$
  Poke A%+I%,Val("&h"+A$)
  Check%=Check%+Val("&h"+A$)
Next I%
If Check%<>53786
  Print "Erreur de frappe dans le bloc de datas"
  Print "Photo_prg"
  End
Endif
Bsave "photo.prg",A%,848
Void Gemdos(&H49,L:A%)
Check%=Ø
B%=Gemdos(&H48,L:2ØØØ)
Restore Photosav_prg
For I%=Ø To 131
  Read A$
  Poke A%+I%,Val("&h"+A$)
  Check%=Check%+Val("&h"+A$)
Next I%
If Check%<>6282
  Print "Erreur de frappe dans le bloc de datas"
  Print "Photosav_prg"
  End
Endif
Bsave "photosav.prg",B%,132
Void Gemdos(&H49,L:B%)
End
Photo_prg:
Data 6Ø,1A,ØØ,ØØ,Ø3,2E,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,42,A7,3F,3C,ØØ,2Ø,4E,41,4F,EF,ØØ,Ø6
Data ØC,B8,ØØ,Ø7,8Ø,ØØ,Ø4,4E,67,ØØ,ØØ,2E,2F,3C,ØØ,ØØ,Ø2,5A,3F,3C
Data ØØ,Ø9,4E,41,4F,EF,ØØ,Ø6,21,FC,ØØ,Ø8,ØØ,ØØ,Ø4,2E,21,FC,ØØ,Ø7
Data 8Ø,ØØ,Ø4,4E,21,FC,ØØ,Ø7,8Ø,ØØ,Ø4,36,6Ø,ØØ,FF,FE,21,FC,31,41
Data 59,26,Ø4,26,21,FC,ØØ,ØF,2Ø,ØØ,Ø4,2A,41,FA,Ø1,4E,43,F9,ØØ,ØF
Data 2Ø,ØØ,3Ø,3C,Ø1,ØØ,22,D8,51,C8,FF,FC,41,F9,ØØ,ØF,2Ø,ØØ,21,78
Data Ø4,7E,ØØ,B2,41,E8,ØØ,9C,21,C8,Ø4,7E,13,F8,Ø4,4F,ØØ,FF,82,Ø1
Data 13,F8,Ø4,5Ø,ØØ,FF,82,Ø3,2F,3C,ØØ,ØØ,Ø2,94,3F,3C,ØØ,Ø9,4E,41
Data 4F,EF,ØØ,Ø6,3F,3C,ØØ,Ø7,4E,41,4F,EF,ØØ,Ø2,Ø4,ØØ,ØØ,31,67,ØØ
Data ØØ,ØE,BØ,3C,ØØ,Ø1,66,ØØ,FF,E8,6Ø,ØØ,ØØ,Ø6,42,67,4E,41,41,FA
Data ØØ,18,43,F9,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,3Ø,3C,Ø1,ØØ,22,D8,51,C8,FF,FC,4E,F9
Data ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,46,FC,27,ØØ,41,F9,ØØ,FC,ØØ,ØØ,3Ø,18,BØ,7C,23,E8
Data 66,ØØ,FF,F8,ØC,5Ø,ØØ,Ø4,66,ØØ,FF,FØ,41,E8,FF,FE,43,FA,ØØ,3C
Data 3Ø,3C,ØØ,27,12,D8,51,C8,FF,FC,43,FA,ØØ,5A,43,E9,ØØ,Ø2,41,E8
Data ØØ,Ø8,22,88,41,F9,ØØ,ØØ,Ø9,8Ø,43,F9,ØØ,Ø1,ØØ,ØØ,7Ø,ØØ,3Ø,CØ
Data B3,C8,66,ØØ,FF,FA,41,F9,ØØ,FC,ØØ,Ø8,2A,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,61,ØØ
Data ØØ,Ø8,4E,F9,ØØ,FC,Ø2,44,42,8Ø,42,81,42,82,42,83,42,84,42,85
Data 42,86,42,87,2Ø,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,22,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,24,7C,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,26,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,28,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2A,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data 2C,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4E,75,2C,ØF,2E,7C,ØØ,ØF,7Ø,ØØ,41,F9,ØØ,FF
Data 82,4Ø,43,F9,ØØ,Ø9,ØØ,ØØ,3Ø,3C,ØØ,ØF,32,18,Ø2,41,Ø7,77,32,C1
Data 51,C8,FF,F6,42,8Ø,1Ø,39,ØØ,FF,82,Ø1,E1,98,1Ø,39,ØØ,FF,82,Ø3
Data E1,98,2Ø,4Ø,3Ø,3C,7C,FF,12,D8,51,C8,FF,FC,2E,46,46,FC,27,ØØ
Data 42,8Ø,42,81,42,82,42,83,42,84,42,85,42,86,42,87,22,7C,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,24,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,26,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,28,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data 2A,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,2C,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,23,FC,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data Ø4,26,23,FC,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,2A,2Ø,7C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,4E,F9
Data ØØ,FC,ØØ,ØØ,23,FC,31,41,59,26,ØØ,ØØ,Ø4,26,23,FC,ØØ,ØF,2Ø,ØØ
Data ØØ,ØØ,Ø4,2A,4E,F9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,1B,45,ØD,ØA,ØD,ØA,2Ø,2Ø,2Ø,5Ø
Data 52,45,53,53,45,5A,2Ø,52,45,53,45,54,2Ø,45,54,2Ø,52,45,43,48
Data 41,52,47,45,52,ØD,ØA,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,5Ø,48
Data 4F,54,4F,2E,5Ø,52,47,ØØ,1B,45,ØD,ØA,ØD,ØA,ØD,ØA,2Ø,2Ø,55,4C
Data 54,49,4D,41,54,45,2Ø,53,43,52,45,45,4E,2D,46,52,45,45,5A,45
Data 2Ø,49,4E,49,54,49,41,4C,49,53,45,ØD,ØA,ØD,ØA,2Ø,2Ø,5Ø,72,65
Data 73,73,65,7A,3A,2Ø,31,29,2Ø,53,69,2Ø,6C,65,2Ø,7Ø,72,6F,67,72
Data 61,6D,6D,65,2Ø,64,6F,69,74,ØD,ØA,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
```

A PROPOS DE "BOOT B" notre KO de la semaine dernière sur ST

Ce programme qui permet de booter sur le drive de son choix (A ou B)est d'une utilisation très simple. Il est possible de replacer le boot A sans avoir à éteindre le ST (d'ou attente inutile, pas de perte de la date ni de l'heure) et, pour ceux qui ont la mémoire courte, la barre d'espace leur permet de connaître le drive sélectionné. Il est à noter que lors de l'assemblage, il faut nommer le fichier exécutable en .TOS, sinon, l'écran ne s'efface pas lors de l'exécution.
Du coté programmation, BOOT B est basé sur un simple poke à l'adresse $446 : -Bootdev ou se trouve le numéro du drive à partir duquel on a chargé le système d'exploitation.




```
Data 2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,65,74,72,65,2Ø,6C,61,6E,63,65,2Ø,64,75,2Ø,64
Data 65,73,6B,74,6F,7Ø,2E,ØD,ØA,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø,2Ø
Data 32,29,2Ø,53,27,69,6C,2Ø,73,27,61,75,74,6F,62,6F,6F,74,65,2E
Data ØØ,9Ø,ØØ,ØØ,ØØ,1A,74,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Photosav_prg:
Data 6Ø,1A,ØØ,ØØ,ØØ,62,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
Data ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,3F,3C,ØØ,ØØ,2F,3C,ØØ,ØØ,ØØ,58,3F,3C
Data ØØ,3C,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,Ø8,3A,ØØ,3F,3C,ØØ,Ø2,2F,3C,ØØ,ØØ
Data ØØ,58,3F,3C,ØØ,3D,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,Ø8,2F,3C,ØØ,Ø8,FF,FE
Data 2F,3C,ØØ,ØØ,7D,42,3F,Ø5,3F,3C,ØØ,4Ø,4E,41,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,ØC
Data 3F,Ø5,3F,3C,ØØ,3E,DF,FC,ØØ,ØØ,ØØ,Ø4,42,67,4E,41,7Ø,68,6F,74
Data 6F,2E,7Ø,69,31,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø6,18,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```



PAR FRANÇOIS LE GRIGUER

JOYSTICK EN KIT

COMMENT VONT TOUS LES ALLUMES DE LA PROGRAMMATION? TU DEVIENS UN PRO, L'ASSEMBLEUR N'AURA BIENTOT PLUS DE SECRETS POUR TOI!! ENFIN PRESQUE PLUS!! IL NOUS FAUT, ENCORE, TRAVAILLER UN PEU, ET VOIR LE DETAIL DE TOUS LES SOUS-PROGRAMMES QUI GERENT, ACTUELLEMENT, LES SPRITES. ENSUITE, CE SERONT DES COMPLEMENTS, TOUJOURS EN ASSEMBLEUR, POUR DECLENCHER DES ACTIONS PARTICULIERES COMME UN TIR, UNE EXPLOSION OU ENCORE L'INITIALISATION D'UN NOUVEL ADVERSAIRE, ET LE CONTROLE DES COLLISIONS.

J'APPRENDS

ENCORE DES ROUTINES EN ASSEMBLEUR

Le programme BASIC "ANISPRIT" contient, en Data, tous les codes des routines Assembleur. Même si tu ne disposes pas d'un Assembleur tu dois les connaitre et les comprendre. Aujoud'hui, on regarde ensemble le test du Joystick, l'effacement et la mise à jour des coordonnées des sprites, des sous-programmes qui sont appelés par la séquence principale de la semaine dernière. Tous les textes en italique sont des explications et, tu dois te référer à l'identificateur de sprite, publié dans le numéro 14, pour bien suivre le traitement.

970 ;******************************
980 ;sous-programme test joystick
990 ;******************************
1000 JOY:
1010 CALL #BB24
Appel de la routine système qui donne en sortie l'état du Joystick, dans les régistres A et H pour le Joystick Ø, en L pour le joystick 1 (2 Joysticks possibles). Chaque bit, s'il est à 1, indique la position du Joystick. Bit Ø = haut. Bit 1 = bas. Bit 2 = gauche. Bit 3 = droite. Bit 4 = fire2. Bit 5 = fire1.
1020 AND 3
Conserver en A la valeur des bits Ø et 1.
1030 JR NZ,JOY1
Si le contenu est différent de Ø suite en JOY1.

1040 LD (IX+4),Ø;Ø en direction
Pas d'ordre Joystick mettre Ø en direction du sprite et fin du sous-programme par RET.
1050 RET
1060 JOY1:
1070 BIT Ø,H
Controle de la valeur du bit Ø (Joystick en haut).
1080 JR Z,JOY2
Si bit Ø = Ø suite en JOY2.
1090 LD (IX+4),5 ;direction 5
Bit Ø = 1 = joystick en haut = descente de l'avion = direction 5 et fin du sous-programme par RET.
1100 RET
1110 JOY2:
1120 LD (IX+4),1;direction 1
Si la valeur des bits Ø et 1 est différente de zéro et que le bit Ø = Ø donc le bit 1 = 1 = joystick en bas = montée de l'avion = direction 1. Fin du sous-prog par RET.
1130 RET
Le test du Joystick controle la montée et la descente. Par la suite tu y ajouteras le test des FIRE. Il est plus simple de marcher par étape.
1140 ;******************************
1150 ;sous-prog effacer sprite
1160 ;******************************
La première phase, dans le déplacement d'un sprite, c'est de l'effacer avant de mettre à jour ses coordonnées. Toujours pour rester simple, l'effacement ne restaure pas les décors. Tu considères que les sprites évoluent sur un fond neutre en INK Ø. La sauvegarde des décors se fera par la suite.
1170 EFFAC:
1180 LD A,(IX+1);si x=Ø sprite inactif
1190 CP Ø
1200 RET Z
Controle de la valeur x = Ø. Si oui le sprite est inactif et fin du sous-prog.
1210 LD A,Ø
1220 CALL #BB9Ø;pen Ø
Charger en A la valeur Ø (INK Ø) et appel de la routine système qui initialise PEN.
1230 LD H,(IX+1);valeur de x
1240 LD L,(IX+2);valeur de y
Charger en H et en L les valeurs x et y du sprite.
1250 DEC H
1260 DEC L
Soustraire 1 au contenu des régistres H et L pour l'utilisation de la routine système.
1270 CALL #BC1A ;ADRESSE ECRAN
Cette routine donne en sortie l'adresse écran en HL.
1280 LD B,(IX+16) ;nombre de lignes caract
1290 LD C,(IX+17) ;nombre de caracteres
Chargement du nombre de lignes et du nombre de caractères à partir des données de l'identificateur de sprite. Il s'agit de données en mode caractère.
1300 RLC C ;nb caract*2 = nb octets
Multiplication du nombre de caractères par 2 (1 caractère = 2 octets), par rotation à gauche d'un bit (si le bit Ø = 1, décalé d'un bit à gauche c'est maintenant le bit 1 = 1 et la valeur 1 devient 2).
1310 LD A,C
1320 LD (NBOCT),A
Les ordres LD A,C et LD (NBOCT),A sont nécessaires pour transférer le nombre d'octets en NBOCT. Pourquoi pas directement LD (NBOCT),C, parce que cette instruction n'existe pas.
1330 EFFAC1:
1340 PUSH BC
Sauvegarde des régistres B et C dans la pile.
1350 EFFAC2:
1360 LD C,Ø
Charger en C la valeur directe du nombre d'octets par ligne.
1370 NBOCT:EQU $-1
Déclaration de l'adresse NBOCT.
1380 PUSH HL
Sauver dans la pile l'adresse écran contenue dans HL.
1390 LD B,Ø

```
14ØØ LD E,L
141Ø LD D,H
142Ø INC DE
143Ø LD (HL),Ø
144Ø LDIR
```
L'instruction LDIR est très performante: transfert de l'emplacement mémoire adressé par HL vers l'emplacement mémoire adressé par DE, incrémentation de DE et de HL (adresse suivante) et décrémentation de BC. Si BC est différent de Ø le transfert est renouvelé. Ici pour mettre Ø dans tous les octets de la ligne du sprite, tu transféres en DE le contenu de HL (adresse écran), tu incrémentes DE (adresse+1), tu mets Ø en adresse (LD (HL),Ø) et Ø en B (LD B,Ø), C contient le nombre d'octets.

```
145Ø ;nouvelle ligne graphique
146Ø POP HL ;adresse ecran debut de ligne
147Ø LD A,H
148Ø ADD A,8;+ 2Ø48
149Ø LD H,A
```
Pour passer à la ligne graphique suivante: récupérer en HL l'adresse écran précédente et ajouter 2Ø48 (intervalle entre 2 lignes graphiques à l'intérieur d'une ligne de caractères). Additionner 2Ø48 à HL revient à ajouter 8 à H, l'octet fort de l'adresse (voir la valeur des bits dans un régistre 16 bits).
```
15ØØ AND 56;controle 8 lignes
```
Cette instruction donne en A la valeur des bits 3, 4, 5 de l'octet fort. Si cette valeur = Ø celà signifie que les 8 lignes graphiques d'un caractère sont faites, la nouvelle adresse sort de la mémoire écran.
```
151Ø JR NZ,EFFAC2
```
Si la valeur est # de Ø retour en EFFAC2.
```
152Ø POP BC;nb de lignes
```
Une ligne de caractères vient d'être réalisée. BC contient le nombre de lignes à effacer.
```
153Ø DJNZ EFFAC3
```
Encore une instruction puissante avec DJNZ: décrémenter B (-1), si B # Ø suite en EFFAC3, sinon suite à la ligne suivante.
```
154Ø RET
```
Fin du sous-programme.
```
155Ø EFFAC3:
156Ø LD DE,163Ø4
157Ø SBC HL,DE
```
Début d'une nouvelle ligne de caractères, l'adresse écran est mise à jour par soustraction de 163Ø4 (16384 - 8Ø), 8Ø étant l'intervalle entre 2 lignes de caractères.
```
158Ø JR EFFAC1 ;retour nouvelle ligne
159Ø ;**********************************
16ØØ ;sous-prog maj des coordonnees
161Ø ;**********************************
162Ø MAJ:
163Ø LD A,(IX+4);direction
164Ø CP Ø
165Ø RET Z
```
Première démarche: controler si la direction est # de Ø. Si oui fin du sous-prog, pas de mise à jour des coordonnées.
```
166Ø ;test limites atteintes
167Ø LD H,(IX+6);HAUT
168Ø LD B,(IX+7);BAS
169Ø LD C,(IX+8);GAUCHE
17ØØ LD D,(IX+9);DROITE
```
Chargement en H, B, C et D des limites d'évolution prévues dans le descripteur du sprite.
```
171Ø LD A,(IX+1);X
172Ø CP C
173Ø JR Z,MAJ1
174Ø CP D
175Ø JR Z,MAJ1
```
Controle de la valeur X avec les limites gauche et droite.
```
176Ø LD A,(IX+2);Y
177Ø CP H
178Ø JR Z,MAJ1
179Ø CP B
18ØØ JR NZ,MAJ2
```
Controle de la valeur Y avec les limites haut et bas.
```
181Ø ;limite atteinte
182Ø MAJ1:
183Ø LD A,(IX+1Ø);code limite atteinte
184Ø CP Ø
185Ø JR NZ,MAJ11
```
Si une limite est atteinte le code en descripteur indique la suite du sprite: si = Ø à supprimer, sinon inverser la direction en cours.
```
186Ø ;sprite elimine
187Ø LD (IX+1),Ø
188Ø RET
```
Pour éliminer un sprite mettre Ø en valeur X.
```
189Ø MAJ11:
19ØØ ;inverser direction
191Ø ADD A,(IX+4)
```
Le régistre A contient 4 à additionner à la direction pour l'inverser.
```
192Ø CP 9
193Ø JR C,MAJ12
194Ø SUB 8
```
La nouvelle direction doit être inférieure à 9, sinon soustraire 8.
```
195Ø MAJ12:
196Ø LD (IX+4),A
```
Transfert en identificateur de la nouvelle direction.
```
197Ø ;mise a jour x et y
198Ø MAJ2:
```
La mise à jour s'effectue par l'intermédiaire de la table TABXY qui contient, pour 3 vitesses, la valeur + ou - en x et en y par direction. Chaque vitesse représente donc 16 octets (val de x et val de y = 2 octets * 8 directions).
```
199Ø LD A,(IX+5);vitesse
2ØØØ DEC A;-1
```
Charger en A la vitesse et soustraire 1 pour le début du fichier.
```
2Ø1Ø RLCA
2Ø2Ø RLCA
2Ø3Ø RLCA
2Ø4Ø RLCA;multiplier par 16
```
La multiplication par 16 s'obtient par 4 rotations à gauche des bits.

```
2Ø5Ø LD E,A
2Ø6Ø LD D,Ø
2Ø7Ø LD HL,TABXY
2Ø8Ø LD A,(IX+4);direction
2Ø9Ø ADD HL,DE
```
HL contient l'adresse de début de la table et DE la valeur du déplacement en fonction de la vitesse (+Ø ou +16 ou +32 octets). Avec ADD HL,DE le régistre HL pointe dans la table sur la direction 1 de la vitesse recherchée.
```
21ØØ DEC A;-1
211Ø RLCA;multiplie par 2
212Ø ADD A,E
213Ø LD E,A
```
La direction en A décrémenté et multiplié par 2 (2 octets par direction) transféré en E.
```
214Ø ADD HL,DE;adresse en table +- x
```
Après cette nouvelle addition HL pointe sur la valeur de mise à jour de X.
```
215Ø LD A,(IX+1)
216Ø ADD A,(HL)
217Ø CP 38;controle des limites ecran
```
Addition de X en cours avec la valeur de mise à jour et controle limites écran.
```
218Ø JR NC,MAJ1
```
Si la limite est atteinte retour en MAJ1.
```
219Ø CP Ø
22ØØ JR Z,MAJ1
```
Idem pour limite gauche.
```
221Ø LD (IX+1),A;nouvelle valeur X
```
Mise à jour de la nouvelle valeur de X en identificateur.
```
222Ø INC HL;pour +- y
223Ø LD A,(IX+2)
224Ø ADD A,(HL)
225Ø CP 16;controle des limites
226Ø JR NC,MAJ1
227Ø CP Ø
228Ø JR Z,MAJ1
229Ø LD (IX+2),A;nouvelle valeur Y
```
Même processus pour la mise à jour de Y.
```
23ØØ RET
231Ø ;******************************
232Ø ;TABLE DES VALEURS +- X ET Y PAR VITESSE
233Ø ;3 VITESSES PREVUES 1 2 3
234Ø ;VALEUR X Y PAR 8 DIRECTIONS POUR CHAQUE VITESSE
235Ø ;
236Ø TABXY:
237Ø ;vitesse=1
238Ø DEFB Ø,255,1,255,1,Ø,1,1,Ø,1,255,1,255,Ø,255,255
239Ø ;vitesse 2
24ØØ DEFB Ø,254,2,254,2,Ø,2,2,Ø,2,254,2,254,Ø,254,254
241Ø ;vitesse 3
242Ø DEFB Ø,253,3,253,3,Ø,3,3,Ø,3,253,3,253,Ø,253,253
243Ø ;******************************
```

Tu t'en es sorti. Super!! Pas simple, ça ne s'improvise pas l'Assembleur, ne t'affole pas je t'explique au pas à pas, dans les semaines qui viennent tu comprendras encore mieux, et puis on fera peut-être une pause dans l'Assembleur pour revenir à des programmes Basic. Si tu m'écrivais pour me dire ce que tu en penses, bonne idée non!!

Bien Joystiquement Votre
François LE GRIGUER

LA SEMAINE PROCHAINE

Les Routines ASSEMBLEUR: mise à jour de l'animation et affichage du sprite.

LE NOUVEAU TUBE en 45 tours Bio Challenge

RAMBO était le jeu mystérieux à trouver dans notre N° 14
Bravo à tous les gagnants qui recevront la K7 de David Halliday

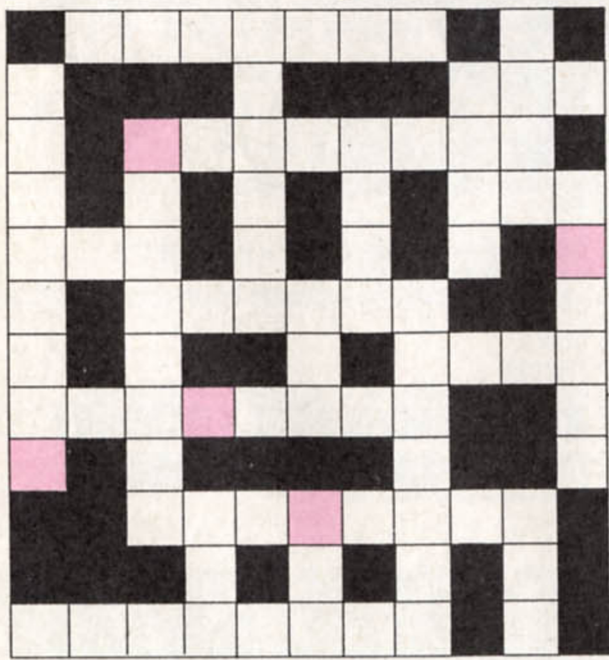
ABEMONTY Olivier,
BONNEAU Laurent,
BOULESTEIX Philippe,
CELDA Laurent,
CHARPENTIER Jean-Michel,
CHIARIGLIONE Sylvie,
DEMERCASTEL Alain,
FERRE Christophe,
FERRER Philippe,
FRAUDET Jérôme,
GATELIER Olivier,
LAKENAL Abdelhamid,
LECONTE Nicolas,
MAIRE Philippe,
OREGGIA Laurent,
PERNIN Jean-Luc,
ROBERT Olivier,
SANTRY Christophe,
VASSEUR Jérôme,
VIDAL Marjorie







50 MAXI 45 T A GAGNER



3) EST - IRA - OBB - PAR - DON - EDD - HLM
4) TUBE - DUET - EXIT - NORD
6) RASTAN - ARNHEM - DUSTIN -
7) MEXIQUE - STARION-
8) TERRAMEX - REMPARTS - VERA CRUZ - ZODIAQUE - VISITEUR - JOE BLADE

Quand un passionné de synthétiseurs rencontre un passionné d'ordinateurs, il se produit un choc électronique d'une haute intensité générant à la fois des particules synthétiques à caractère musical et des molécules informatiques à base de langage. Ces corpuscules s'assemblent, s'organisent pour former un objet circulaire, parcheminé de microsillons et de couleur noire. Le nom qu'on lui donne est "DISQUE". Son titre "BIOCHALLENGE". Eh oui, après la disquette, voici le disque. Inspiré du jeu vidéo, c'est un mélange explosif de House et de Rap, avec une musique d'Antoine O'HEIX. Les paroles sont signées Antoine O'HEIX et Michael SPORTOUCH, responsable de DELPHINE SOFTWARE et superviseur du jeu BIO CHALLENGE. Ils chantent tous les deux et forment le groupe des CHALLENGERS.

Pour gagner, c'est très simple : après avoir replacé tous les mots de la liste, il suffit de remettre dans l'ordre les lettres qui se trouvent dans les cases rouges, et trouver le

"JEU MYSTERIEUX"

Envoyez votre réponse en découpant obligatoirement le bulletin ci-dessous à :
JOYSTICK JEUX - 177 rue Saint Honoré - 75001 PARIS et les 50 gagnants tirés au sort recevront ce MAXI 45 T.
Cette semaine le JEU MYSTERIEUX a 5 lettres

JEU MYSTERIEUX DU 1 MARS

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

Nom ____________________
Prénom ____________________
Adresse ____________________
CP ____________ Ville ____________
Age ____________ Ordinateur ____________

ZE ROCKIN' ZOYSTICK



Les premières neiges tombent sur les hautes tours dorées du Kremlin. Face au mausolée Lénine, les gardes de l'Armée Rouges martellent inlassablement le sol gelé de leurs bottes. Et pourtant, dans l'un des bâtiments, la révolution en marche se joue à huis-clos sans prison ni hémoglobine. A main levée, trois fossiles de la stagnation brejnévienne votent sans sourciller leur propre mise à l'écart, encore une émanation de l'effet Gorba sur la société soviéte. Gromyko, Ligachev et Dobrynine s'en iront gentiment cultiver les chrysanthémes, après les avoir si longtemps inaugurés, dans leur datcha respective. Tintin chez les soviets revisité rock and roll, voici quelques mois je débarquais à Moscou pour y rencontrer Vassia Choumov, leader du groupe CENTER, première émanation qui rocke et qui roule-bien-du glasnost-transparence- et de la-prestroïka-restructuration-les deux mamelles du bolchévisme futuriste de Gorbachev.



Flashback in USSR, six mois auparavant le producteur de Taxi Girl, Krafwerk et Dutronc, Maxime Schmitt découvre à Amsterdam des cassettes de Center. Fasciné par la profondeur de ce rock slave, Maxime saute dans le premier jet Aeroflot pour retrouver Vassia dans son minuscule apart sur la place Gagarine. Premières maquettes à Moscou et enregistrement de l'album au studio Ferber à Paris, épaulé par quelques musiciens français additionels, Vassia balance un album sidérant, brûlante fusion entre ses racines slaves et sa culture du rock occidental. Ses textes corrosifs critiquent sans réserve le systéme.

Quelques années auparavant, Vassia aurrait continué de pratiquer sa fièvre rock dans un goulag sibérien. Aujourd'hui, la nouvelle politique de Gorbatchev lui permet non seulement de jouer ce qui le chante mais aussi d'en vivre grâce aux tournées.

Tout le paradoxe russe c'est ce no man's land entre l'interdit et le non-interdit pas toujours forcément permis et vice versa. Un groupe de rock non-officiel comme CENTER n'est pas salarié de la maison de disques officielle Melodya, mais rien ne lui interdit de donner des concerts «à titre privé» dans un stade de quinze mille places. De même, chez les disquaires on trouve désormais des albums des Beatles, de Madonna, des Doors, de UB 40 etC... L'ex-Beatles Paul Mac Cartney a même enregistré une compilation de standards du rock and roll à l'usage du nouveau marché socialiste. Par le jeu de la bouche à oreille et des recopies cassettes, les discographies de centaines de groupes occidentaux circulent déjà d'un bout à l'autre du pays depuis des lustres. C'est ainsi que Vassia a pu se constituer sa fulgurante culture rock.

«Beaucoup de jeunes soviétiques sont habités par le rock», explique Vassia dans son jean/blouson noir Levi's, «j'ai formé mon premier groupe à l'école, sans vraiment envisager de futur. Au bout d'un an de reprises, je me suis mis à écrire mes premières chansons en russe car cette langue est faire pour le rock. Sa souplesse colle au rythme et dépeint à la perfection les idées et les émotions. La perestroïka de Gorbatchev nous permet de les exprimer aujourd'hui. On peut donner autant de concerts qu'on veut et gagner de l'argent. Notre musique passe à la radio, à la télé, quelle évolution!»

Dans une chanson comme «Alexieiev» où il décline sur la même identité des professions qui vont de ministre à militant, Vassia dépeint à la perfection les paradoxes de la légalité communiste: «Si ce texte est expérimental, il prouve surtout qu'en URSS comme ailleurs on peut naitre avec le même nom sans forcément jouir des mêmes chances. Mais je ne suis ni politique ni sociologue, je veux juste pouvoir toucher à tout ce qui me chante sans barrière.»

Le rock de Center tranche de manière sanglante sur les accords bouseux et poussiéreux des rockers officiels comme Autograph ou Aquarium, seuls autorisés jusqu'alors à se produire sur les scénes de l'Ouest.

«Pour moi ces groupes puent le renfermé. Ils symbolisent l'ère dépassée du néo-stalinisme de Brejnev, c'est du baloche.»

Center se souvient de Tcherbnobyl et ose chanter les dangers du nucléaire. De même la formation de Vassia n'hésite pas à dépeindre le coté Big Brother de la société russe dans des chansons comme «Komissia»-le Comité- ou «Tcheloviek»-un homme-.

«Avec Center nous chantons les problèmes de la vie quotidienne mais notre musique est totalement dénuée de propagande; elle est faite pour le coeur, pas pour l'action», avoue Vassia.

Charismatique leader, parfait dans son rôle de guitar-hero qui venait du froid, Vassia Choumov rock à la pointe du glasnost pour piquer l'occident de cette fièvre inédite du rockin' balalaïka.

Sorti en france, exclusivité planétaire du label camenbert Nord-Sud, l'album de Center est une splendeur de rocksticker, bande originale future de vos nuits allumées.



Premier concert de la transparence pour Center à Paris, le groupe de Vassia crévera le mur du son du rideau de fer au Gibus Jeudi 2 et Vendredi 3 pour tous les bateliers rockers de la Vodka qui sommeillent en nous, alors à la votre cammarades rockers-joystickers et Priviet-salut-chez vous!

Gérard BAR-DAVID





JEUX... CRACK

Méthode d'utilisation des listings:
Tapez le programme et sauvegardez le en lui donnant un *NOM*, sur une disquette, ou cassette vierge. Quand vous aurez envie de l'utiliser, reprennez cette disquette ou cassette, mettez là dans le lecteur, et tapez **LOAD** "*NOM PROGRAMME*"; Retirez cette disquette ou cassette, introduisez le jeu original, et tapez **RUN**

GAGNEZ

UN CHEQUE DE

400 F POUR UN PLAN

300 F POUR UNE SOLUTION

200 F POUR UN LISTING

50 F POUR UN TRUC

Envoyez-nous vos SOLUCES, PLANS, VIES INFINIES, TRUCS, ASTUCES, BIDOUILLES, **inédits**, pour des Jeux ou des Softs, quel que soit votre ordinateur, et nous vous enverrons un chèque si votre trouvaille est publiée. Allez-y... Ce n'est pas la place qui nous manque...!!!! Et n'oubliez pas d'indiquer la marque de votre Ordinateur.

JOYSTICK HEBDO.
Jeux Crack
177, rue Saint-Honoré,
75001 Paris

SALUT LES MICROMANIAKS,
Les sirènes hurlent, des voyants rouges qui clignotent partout, alerte générale, l'énergie AMSTRAD s'approche du zéro. Appel d'urgence à tous les Amstradistes de la galaxie...

Un super JACK'S POKE de 4250 F. cette semaine pour:

Patrick FUNARO (800 F.), S.L. (600 F.), José DANTAS, J.M., Christian MOUSSARD (400 F. à chacun), Rodolphe KICHOU (300 F.), Andrew CAMPBELL HOWES, David BERTHELOT, Michel PASCO (200 F. à chacun), Pascal GEROT, Martin EDDY, Sébastien TRAN, Diégo PRADOS, Sébastien LE QUER, Alain THIEBOT, Georges TUPINIER, Sébastien DEBUIRE, Emmanuel LEAMIRE, Frédéric PERSONNAZ, Dominique, GILLUS, Frédéric PAUCHET, Lorrenzo MAZZUCCO, Pierre BOUTAVAN (50 F. à chacun)

A mercredi prochain.



DANIEL & DANIEL

AMSTRAD

GOTHIK

GOTHIK n'est pas la nouvelle instruction Basic qui remplacera GOTO.

```
1 'Donne une puissance supèrieure aux bombes
2 'pour GOTHIK version disquette de Patrick FUNARO
10 DATA 123,214,223,132,118,39,187,187,223,162
20 DATA 60,192,7,65,84,33,207,0,17,235
30 DATA 30,1,10,0,237,176,195,193,28,58
40 DATA 220,0,237,91,193,28,33,0,1,79
50 DATA 223,217,0,33,222,0,34,17,1
60 MODE 1: C=0: FOR A=207 TO 255
70 READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
80 IF C<>5065 THEN PRINT "Erreur data!!": END
90 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>";OK$
100 CALL &EC
```

SPECTRUM

MICKEY MOUSE

```
10 REM Tout à l'infini sur MICKEY MOUSE
15 REM Andrew CAMPBELL HOWES
20 FOR A=49516 to 49549:READ B:POKE A,B:NEXT A
30 RANDOMIZE USR 49516
40 DATA 221,33,35,192,17,37,1
50 DATA 62,255,55,205,86,5
60 DATA 48,240,33,133,193,34
70 DATA 46,193,195,91,192,175
80 DATA 50,169,159,50,180,142
90 DATA 195,128,112
```



LIVE & LET DIE

Une livre d'ail et du lait, = un super aphrodisiaque pour James Bande

```
1 REM Tout à l'infini pour LIVE AND LET DIE
10 POKE 53281,1: POKE 53280,1
20 FOR A=288 TO 386: READ B: POKE A,B-5: C=C+B: NEXT
30 INPUT "Insérez la cassette et tapez <RETURN>";OK$
40 SYS 288
50 DATA 165,5,137,257,174,229,138,258,182
60 DATA 257,150,257,205,213,254,235,258,213
70 DATA 250,174,81,146,230,260,174,242,146
80 DATA 231,260,174,251,146,232,260,174,58
90 DATA 138,6,167,6,165,6,174,6,37
100 DATA 191,260,174,5,37,194,260,174,5
110 DATA 37,218,260,174,37,146,227,8,174
120 DATA 112,146,228,8,174,6,146,229,8
130 DATA 81,5,9,174,243,146,165,25,174
140 DATA 81,146,216,252,174,205,146,217,252
150 DATA 174,252,146,218,252,243,37,213,101
```

AMSTRAD

THUNDERBLADE

NON! Sans Blade, t'as vu ce listing du tonnerre

```
1Ø 'Vies infinies THUNDER BLADE version disquette
2Ø '     AMSTRAD CPC
3Ø '  Pour JOYSTICK HEBDO
4Ø 'de David BERTHELOT
5Ø A=&9C4Ø:F=&A196:L=1ØØ:WHILE A<=F:FOR A=A TO A+15:READ C$:K=VAL("&"+C$):S=S+K+65536*(S+K>32767):IF A<=F THEN POKE A,K
6Ø NEXT:READ D$:T=VAL("&"+D$):IF T<>S THEN PRINT CHR$(7);"Erreur ligne";L:END ELSE L=L+2:WEND
7Ø POKE &9EBA,&9A:POKE &9EBB,&9C
8Ø CALL &9CE2
1ØØ DATA C3,9A,9C,ØB,ØB,18,18,Ø2,Ø2,ØØ,ØØ,1A,1A,ØØ,ØØ,Ø2,Ø279
1Ø2 DATA Ø2,Ø8,Ø8,ØA,ØA,ØC,ØC,ØE,ØE,1Ø,1Ø,12,12,16,16,Ø1,Ø344
1Ø4 DATA 18,1Ø,ØB,97,A4,FF,BØ,2B,9C,2Ø,48,4E,4Ø,76,85,FØ,ØAØ9
1Ø6 DATA D5,3E,8Ø,34,61,8Ø,F9,36,88,2E,78,8Ø,F6,F3,48,7F,123E
1Ø8 DATA 5C,CØ,18,84,E8,E6,E5,3Ø,95,26,98,ØA,D2,4Ø,88,F9,1AC9
11Ø DATA D8,ED,52,A8,46,82,38,64,8D,28,AF,32,A2,11,32,A3,22ØA
112 DATA 11,32,E1,11,32,E2,11,C3,ØØ,42,38,ØØ,D9,AF,21,ØØ,274A
114 DATA ØØ,Ø1,3F,9C,5D,54,13,77,ED,BØ,21,96,A1,Ø1,69,5E,2D1E
116 DATA 5D,54,13,77,ED,BØ,D9,Ø1,89,7F,ED,49,7C,E6,3F,57,35Ø6
118 DATA 5D,21,D8,9C,ØE,FF,D5,C9,2A,28,A1,ED,5B,2A,A1,CD,3D76
12Ø DATA 1Ø,BD,F3,CD,1Ø,AØ,Ø1,7E,FB,AF,CD,6E,AØ,CD,53,AØ,4677
122 DATA 2A,17,9D,26,ØØ,11,43,9C,29,19,4E,23,46,AF,C5,F5,4BCD
124 DATA CD,32,BC,F1,C1,3C,FE,1Ø,2Ø,F4,Ø6,ØØ,ØE,ØØ,CD,38,52B1
126 DATA BC,3E,Ø3,CD,9Ø,BB,3E,Ø3,CD,96,BB,3E,Ø1,CD,ØE,BC,59FB
128 DATA CD,53,9F,CD,FA,9F,CD,C4,9F,3A,27,A1,5F,CD,DA,9F,63F7
13Ø DATA 11,64,9C,21,ØØ,CØ,3E,12,F5,1A,4F,13,13,1A,13,32,681C
132 DATA 32,A1,3A,63,9C,47,CD,87,9F,38,ØD,F1,3A,14,A1,3D,6EC4
134 DATA CA,DØ,9E,32,14,A1,18,CE,F1,3D,2Ø,DC,3E,14,32,36,75AD
136 DATA A1,AF,32,32,A1,3E,Ø2,32,34,A1,21,ØØ,CØ,11,65,9C,7B3C
138 DATA 3E,12,F5,Ø1,ØØ,Ø1,1A,ED,A1,C2,DØ,9E,EA,77,9D,13,826C
14Ø DATA 13,13,F1,3D,2Ø,EC,3E,4C,32,2F,A1,DD,21,53,A1,DD,8927
142 DATA 66,ØØ,DD,23,DD,6E,ØØ,DD,23,22,25,A1,5D,CD,DA,9F,9Ø63
144 DATA 21,1F,A1,35,CA,B2,9E,21,2Ø,A1,35,2Ø,17,21,43,9C,95E1
146 DATA AF,46,23,4E,23,F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,9E3B
148 DATA FØ,CD,53,9F,21,22,A1,35,2Ø,Ø3,CD,9B,9E,DD,7E,ØØ,A587
15Ø DATA 32,64,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,4E,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,AC8F
152 DATA 32,55,9E,32,67,9E,DD,23,DD,7E,ØØ,32,9Ø,9E,DD,23,B3A6
154 DATA DD,7E,ØØ,32,91,9E;DD,23,CD,88,AØ,22,17,A1,ED,43,BB61
156 DATA 15,A1,E5,21,ØØ,ØØ,59,5Ø,A7,Ø6,Ø9,CB,1A,CB,1B,CB,C112
158 DATA 1C,CB,1D,1Ø,F6,Ø6,Ø7,A7,CB,1C,CB,1D,1Ø,F9,22,1A,C6E4
16Ø DATA A1,43,E1,78,32,19,A1,B7,28,Ø7,C5,CD,5B,9F,C1,1Ø,CE5Ø
162 DATA F9,ED,5B,1A,A1,7A,B3,28,ØD,ED,53,1C,A1,CD,5B,9F,D672
164 DATA 21,FF,FF,22,1C,A1,2A,17,A1,ED,5B,15,A1,Ø6,ØØ,D5,DD2B
166 DATA E5,19,2B,7E,EE,22,4F,A8,41,77,2B,1B,7A,B3,C2,53,E419
168 DATA 9E,E1,D1,Ø6,ØØ,7E,EE,22,4F,A8,41,77,23,1B,7A,B3,EB17
17Ø DATA C2,65,9E,CD,BC,AØ,ED,4B,17,A1,ED,5B,15,A1,21,ØØ,F314
172 DATA ØØ,ØA,C5,4F,Ø6,ØØ,Ø9,C1,Ø3,1B,7A,B3,C2,81,9E,11,F83F
174 DATA ØØ,ØØ,A7,ED,52,C2,DØ,9E,C3,AØ,9D,21,A2,9E,CD,BC,Ø13F
176 DATA 9E,C9,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø2A6
178 DATA ØØ,ØØ,CD,1Ø,AØ,31,F8,BF,F3,C3,ØØ,42,AF,46,4E,23,Ø969
18Ø DATA F5,E5,CD,32,BC,E1,F1,3C,FE,1Ø,2Ø,F1,CD,53,9F,C9,13B3
182 DATA CD,C4,9F,F3,21,D6,9E,AF,77,2B,7C,B5,C2,D7,9E,21,1D45
184 DATA 53,9F,AF,77,23,7C,FE,CØ,2Ø,F8,1E,FF,3E,Ø7,ØE,3B,247D
186 DATA CD,35,9F,3E,Ø5,ØE,ØA,CD,35,9F,3E,ØA,ØE,ØF,CD,35,2981
188 DATA 9F,Ø1,E2,Ø4,CD,2F,9F,3E,Ø5,ØE,Ø5,CD,35,9F,3E,ØA,2EE1
19Ø DATA ØE,ØF,CD,35,9F,Ø1,C4,Ø9,CD,2F,9F,1D,2Ø,D5,21,2A,3465
192 DATA 9F,11,ØØ,ØØ,Ø1,Ø5,ØØ,ED,BØ,C7,Ø1,89,7F,ED,49,ØB,39C9
194 DATA 78,B1,2Ø,FB,C9,Ø6,F4,ED,79,Ø6,F6,ED,78,F6,CØ,ED,443A
196 DATA 79,E6,3F,ED,79,Ø6,F4,ED,49,Ø6,F6,4F,F6,8Ø,ED,79,4D95
198 DATA ED,49,C9,FB,Ø6,ØA,76,1Ø,FD,F3,C9,3A,26,A1,C6,C1,5666
2ØØ DATA 4F,3A,25,A1,47,CD,87,9F,D2,D3,9E,3A,26,A1,3C,32,5DA1
2Ø2 DATA 26,A1,FE,ØA,CØ,E5,AF,32,26,A1,3A,25,A1,3C,32,25,645Ø
2Ø4 DATA A1,5F,CD,DA,9F,E1,C9,D5,E5,79,32,33,A1,32,35,A1,6D81
2Ø6 DATA 78,32,31,A1,Ø1,7E,FB,21,2F,A1,1E,Ø9,CD,17,AØ,E1,73F4
2Ø8 DATA ED,5B,1C,A1,CD,37,AØ,E5,CD,53,AØ,E1,D1,3A,28,A1,7CF7
21Ø DATA FE,4Ø,2Ø,ØE,3A,29,A1,FE,8Ø,2Ø,Ø7,3A,2A,A1,B7,CØ,8388
212 DATA 37,C9,A7,C9,Ø1,7E,FB,3E,Ø8,CD,6E,AØ,CD,53,AØ,3E,8B91
214 DATA Ø7,CD,6E,AØ,AF,CD,6E,AØ,18,1Ø,Ø1,7E,FB,3E,ØF,CD,92B9
216 DATA 6E,AØ,AF,CD,6E,AØ,7B,CD,6E,AØ,3E,Ø8,CD,6E,AØ,CD,9B95
218 DATA 53,AØ,3A,28,A1,E6,2Ø,28,F1,C9,C5,Ø1,7E,FA,3E,Ø1,A2FØ
22Ø DATA ED,79,Ø6,Ø2,11,ØØ,ØØ,1B,7A,B3,2Ø,FB,1Ø,F6,C1,C9,A962
222 DATA Ø1,7E,FA,AF,ED,79,C9,7E,CD,6E,AØ,23,1D,2Ø,F8,C9,B233
224 DATA ØC,7E,ED,79,ØD,23,ED,78,F2,26,AØ,E6,2Ø,2Ø,F1,C9,BA5Ø
226 DATA ØC,ED,78,77,ØD,23,1B,ED,78,F2,37,AØ,E6,2Ø,C8,7A,C1F9
228 DATA B3,C2,3Ø,AØ,ØC,ED,78,ØD,ED,78,F2,48,AØ,E6,2Ø,C2,CAC3
23Ø DATA 44,AØ,C9,21,28,A1,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,ØD,D32D
232 DATA 77,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,E6,1Ø,2Ø,E9,C9,F5,F5,DB7B
234 DATA ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø3,C3,D3,9E,F1,ØC,ED,79,ØD,E3FØ
236 DATA 3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,F1,C9,DD,6E,ØØ,DD,23,DD,66,ØØ,EAD4
238 DATA DD,23,DD,4E,ØØ,DD,23,DD,46,ØØ,DD,23,E5,DD,6E,ØØ,F252
24Ø DATA DD,23,DD,66,ØØ,DD,23,22,1Ø,A1,E1,DD,7E,ØØ,32,12,F8E8
242 DATA A1,DD,23,DD,7E,ØØ,32,13,A1,DD,23,C9,3A,13,A1,B7,ØØ38
244 DATA 28,2A,2A,17,A1,E5,ED,5B,15,A1,D5,19,ED,5B,1Ø,A1,Ø736
246 DATA A7,ED,52,22,ØE,A1,E5,D1,C1,E1,3A,12,A1,CD,ED,AØ,1Ø8C
248 DATA 2A,1Ø,A1,22,15,A1,2A,ØE,A1,22,17,A1,C9,F3,32,F3,16D3
25Ø DATA AØ,7E,FE,ØØ,28,Ø9,12,13,23,ØB,78,B1,2Ø,F3,C9,ØB,1C83
252 DATA ØB,C5,23,7E,47,23,7E,12,13,1Ø,FC,C1,18,EA,ØØ,ØØ,21DØ
254 DATA ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,Ø3,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,FF,FF,ØØ,Ø6,23D7
256 DATA Ø2,Ø3,Ø4,Ø5,Ø6,ØØ,ØØ,Ø1,8Ø,2C,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,66,24FE
258 DATA ØØ,ØØ,ØØ,C1,Ø1,C9,ØA,FF,28,43,29,2Ø,31,39,38,37,291F
26Ø DATA 2Ø,41,5Ø,5Ø,4C,45,42,59,2Ø,41,53,53,4F,43,49,41,2D6F
262 DATA 54,45,53,Ø6,12,41,5A,9B,3F,48,36,D6,CA,29,ØØ,4Ø,326F
264 DATA Ø2,Ø1,CA,Ø7,92,FC,47,ØØ,Ø2,ØØ,46,ØØ,46,Ø2,ØØ,C5,366D
266 DATA D4,9F,4C,2B,F1,81,ØF,ØA,ØØ,ØC,Ø4,Ø1,58,BD,82,1B,3BA5
268 DATA FØ,15,CC,EB,2Ø,ØØ,2D,2C,Ø1,91,5A,ED,2A,DB,1Ø,FA,42C2
27Ø DATA EE,Ø3,FE,Ø3,16,Ø1,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ,44CB
```



PACMANIA

```
1 REM Vies infinies pour PACMANIA
1Ø DATA 37,91,25Ø,174,86,146,2Ø7,7,174,6,146,2Ø8,7
2Ø DATA 1Ø1,77,82,85,174,99,146,139,1Ø,174,6,146,14Ø
3Ø DATA 1Ø,81,5,9,174,17Ø,146,1Ø9,116,81,5,61
4Ø FOR A=32Ø TO 357: READ B: C=C+B: POKE A,B-5: NEXT
5Ø IF C<>3885 THEN PRINT " Erreur de data !!": END
6Ø POKE 157,128: SYS 32Ø
```



PACMANIA

A taper en Amiga Basic.

```
1 REM Vies infinies  pour PACMANIA
1Ø DATA 2c79,Ø,4,2Ø7c,fe,88cØ,43f9,7
2Ø DATA fØØØ,3Ø3c,145,12d8,51c8,fffc,22fc,dbfc
3Ø DATA Ø,22fc,7e,4e5d,32bc,4e75,4eb9,7
4Ø DATA fØ1a,41fa,a,2948,15a,4eec,c;4df9
5Ø DATA Ø,4cØØ,33fc,5,Ø,d22Ø,33fc,5339
6Ø DATA Ø,d34e,4ed6,Ø
7Ø CO=Ø: VA=523776&: FOR A=VA TO 523862& STEP 2
8Ø READ B$: B=VAL("&h"+B$): CO=CO+B: POKEW A,B: NEXT A
9Ø IF CO<>251583& THEN PRINT "Erreur datas !!": END
1ØØ PRINT: INPUT "Insérer PACMANIA et tapez <RETURN>";OK$
11Ø POKEW 523854&,7737: CALL VA
```

AMSTRAD

DRAGON NINJA

JA était là? Non! Y avait NINJA ni personne

```
1Ø REM Choix des vies Version Disk par S.L
2Ø BORDER Ø:INK Ø,&18:INK 1,Ø:INK 2,&F:INK 3,6
3Ø FOR I=&AØØØ TO &A148:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø MODE 2:INPUT"nombre de vie(Ø-255)";v:POKE &AØ29,v
5Ø PRINT"Mets la disquette originale"
6Ø PRINT"et appuie sur une touche"
7Ø CALL &BBØ6:MODE 1:CALL &AØØØ
8Ø DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø5,1E,Ø1,Ø6,1Ø
9Ø DATA CD,38,AØ,21,ØØ,Ø1,16,Ø8,1E,Ø2,Ø6,21,CD,38,AØ,3E
1ØØ DATA ØØ,32,16,1F,32,51,22,3E,Ø3,32,B6,17,Ø1,7E,FA,3E
11Ø DATA ØØ,ED,79,C3,ØØ,8Ø,C9,3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D
12Ø DATA 4F,C3,62,AØ,ØE,Ø5,C5,F5,E5,D5,CD,62,AØ,D1,E1,F1
13Ø DATA C1,5F,78,93,47,CB,23,CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18
14Ø DATA D6,7A,32,35,A1,32,3E,A1,22,92,AØ,7B,32,4Ø,A1,79
15Ø DATA 32,42,A1,18,ØØ,11,38,A1,CD,AE,AØ,3A,46,A1,B7,2Ø
16Ø DATA F4,11,32,A1,CD,98,AØ,11,38,A1,CD,AE,AØ,11,3B,A1
17Ø DATA 21,ØØ,ØØ,CD,B6,AØ,C9,CD,A9,AØ,11,36,A1,CD,AE,AØ
18Ø DATA 21,46,A1,CB,6E,28,F3,C9,Ø1,Ø1,A1,18,ØB,Ø1,E3,AØ
19Ø DATA 21,46,A1,18,Ø3,Ø1,D8,AØ,ED,43,DØ,AØ,1A,47,13,C5
2ØØ DATA 1A,13,CD,Ø7,A1,C1,1Ø,F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D
21Ø DATA 2Ø,ØC,ED,78,77,ØD,23,ED,78,F2,D8,AØ,A2,2Ø,F2,21
22Ø DATA 46,A1,ED,78,FE,CØ,38,FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5
23Ø DATA 3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø,EA,3A,47,A1,E6,Ø4,CØ,37,C9
24Ø DATA ED,78,F2,Ø1,A1,C9,Ø1,7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87
25Ø DATA 3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED,79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9
26Ø DATA C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38,FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ
27Ø DATA C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8,Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1
28Ø DATA Ø3,Ø5,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ,ØØ
```

DRILLER

Et kes kon dit? On DRILLER de rien

Ajoutez ce listing à la suite de la Poly-routine '88 donnée dans le N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier DRILLER+.PRG sur votre disquette. Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez DRILLER+.PRG Faire un RESET en insérant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette DRILLER puis tapez une touche. Le jeu demarrera normalement.
Option : Bouclier et energie illimités

```
' de J.M.
Data ØØØ6,ØØØØ,A6F8,7A91,ØØØØ,AØAA
Data B736,ØØØ1,1FF4,EF36,ØØØ1,227E
Data 76B2,ØØØ1,3B2A,2517,ØØØ1,38A4
Data DFBD,6175,746F,5C78,2E7Ø,7267
Data ØØØØ,"""
'
Open "o",#1;"DRILLER+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

AMSTRAD

AFTERBURNER

AFTER EIGHT...After burner ...

```
1Ø REM Choix des vies et missiles infinis Version Disk de S.L
2Ø MODE 2
3Ø RESTORE 1ØØ:FOR I=&A3ØØ TO &A45Ø:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
4Ø INPUT"COMBIEN DE VIE VOULEZ-VOUS(Ø-9Ø):";V:POKE &A32D,V
5Ø POKE &A332,Ø:CLS:PRINT"mets la disquette original"
6Ø PRINT"et appuis sur une touche...":CALL &BBØ6:MODE Ø
7Ø RESTORE 9Ø:FOR i=Ø TO 15:READ a$:INK i,VAL("&"+a$):NEXT
8Ø CALL &A3ØØ
9Ø DATA Ø,1,2,a,14,1a,9,12,18,f,6,d,3,c,8,8
1ØØ DATA Ø1,7E,FA,3E,Ø1,ED,79,F3,21,ØØ,CØ,16,Ø3,1E,Ø1,Ø6,1Ø
11Ø DATA CD,41,A3,21,ØØ,Ø1,16,Ø6,1E,Ø2,Ø6,2Ø,CD,41,A3,21
12Ø DATA ØØ,81,16,ØC,1E,Ø4,Ø6,Ø8,CD,41,A3,3E,Ø5,32,5D,1C
13Ø DATA 3E,Ø7,32,CD,1C,Ø1,7E,FA,3E,ØØ,ED,79,C3,ØØ,46,C9
14Ø DATA 3E,Ø6,93,B8,38,Ø7,7B,8Ø,3D,4F,C3,6B,A3,ØE,Ø5,C5
15Ø DATA F5,E5,D5,CD,6B,A3,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,CB,23
16Ø DATA CB,23,7C,83,67,1E,Ø1,14,18,D6,7A,32,3E,A4,32,47
17Ø DATA A4,22,9B,A3,7B,32,49,A4,79,32,4B,A4,18,ØØ,11,41
18Ø DATA A4,CD,B7,A3,3A,4F,A4,B7,2Ø,F4,11,3B,A4,CD,A1,A3
19Ø DATA 11,41,A4,CD,B7,A3,11,44,A4,21,ØØ,ØØ,CD,BF,A3,C9
2ØØ DATA CD,B2,A3,11,3F,A4,CD,B7,A3,21,4F,A4,CB,6E,28,F3
21Ø DATA C9,Ø1,ØA,A4,18,ØB,Ø1,EC,A3,21,4F,A4,18,Ø3,Ø1,E1
22Ø DATA A3,ED,43,D9,A3,1A,47,13,C5,1A,13,CD,1Ø,A4,C1,1Ø
23Ø DATA F7,Ø1,7E,FB,11,1Ø,2Ø,C3,1D,2Ø,ØC,ED,78,77,ØD,23
24Ø DATA ED,78,F2,E1,A3,A2,2Ø,F2,21,4F,A4,ED,78,FE,CØ,38
25Ø DATA FA,ØC,ED,78,77,ØD,23,3E,Ø5,3D,2Ø,FD,ED,78,A3,2Ø
26Ø DATA EA,3A,5Ø,A4,E6,Ø4,CØ,37,C9,ED,78,F2,ØA,A4,C9,Ø1
27Ø DATA 7E,FB,F5,ED,78,87,3Ø,FB,87,3Ø,Ø2,F1,C9,F1,ØC,ED
28Ø DATA 79,ØD,3E,Ø5,3D,ØØ,2Ø,FC,C9,C5,Ø6,F5,ED,78,1F,38
29Ø DATA FB,ED,78,1F,3Ø,FB,C1,1Ø,FØ,C9,Ø3,ØF,ØØ,ØØ,Ø1,Ø8
3ØØ DATA Ø2,4A,ØØ,Ø9,4C,ØØ,ØØ,ØØ,Ø1,Ø3,Ø5,2A,FF,ØØ,ØØ,ØØ
```

INDIANA JONES

Le soft asiatique.

Ajoutez ce listing a la suite de la Poly-routine '88 de notre N°13. Sauvegardez le listing puis faites Run. Ce programme génère un fichier INDIANA+.PRG sur votre disquette.
Pour jouer:
1) Formatez une disquette puis créez un dossier AUTO dans lequel vous copiez INDIANA+.PRG. Faire un RESET en insérant cette disquette.
2) Quand vous verrez apparaitre le message : Joystick Hebdo inserez la disquette INDIANA JONES puis tapez une touche. le jeu démarrera normalement.
Option : Vies infinies.

```
' de J.M.
Data ØØØ1,ØØØØ,ØA6Ø,4A72,6175,746F
Data 5C67,616D,652E,7Ø72,67ØØ,"""
'
Open "o",#1;"INDIANA+.PRG"
Print #1;B$;
Close #1
'
End
```

AMSTRAD

TEMPEST

Tempest...mets de l'eau de toilette.

```
1 '1-255 vies pour TEMPEST version K7 et DK
2 ' Et les gars prenez exemple sur lui
3 'On lui a donné le poke dans le numéro 4
4 'et comme il avait pas de multiface il s'est fait
5 'ce super petit listing.
6 'Mais il ne gagnera qu'un chèque de 1ØØ F.
7 ' car le petit poke c'est nous qui l'avions trouvé.
8 ' de Michel PASCO
1Ø MODE 1:MEMORY 5ØØØ:PRINT"Insérez TEMPEST":CALL &BB18
2Ø LOAD"tempest.bin"
3Ø CLS:INPUT"Combien de vies ; ",NB
4Ø IF NB<Ø OR NB >256 THEN GOTO 3Ø
5Ø POKE &1EA1,NB
6Ø CALL 3Ø72Ø
```

AMSTRAD

SHANGAI KARATE

Encore un coup qu'a raté

```
1 REM Nombre de vies voulues pour
2 REM les deux joueurs pour
3 REM SHANGHAI KARATE version cassette
4 REM de Patrick FUNARO
1Ø DATA 62,195,33,14,19Ø,5Ø,126,174
2Ø DATA 34,127,174,195,Ø,172,62,Ø,5Ø
3Ø DATA 253,6,62,Ø,5Ø,166,7,33,1,7,54
4Ø DATA Ø,35,54,Ø,35,54,Ø,2Ø1
5Ø MEMORY &1FFF: LOAD"": CALL &75ØØ
6Ø CALL &77EØ: LOAD"!": LOAD"!"
7Ø POKE &417F,&8F: POKE &41CC,&B3
8Ø POKE &422C,&F9: FOR A=4864Ø TO 48675
9Ø READ B: POKE A,B: C=C+B: NEXT A
1ØØ IF C<>2676 THEN PRINT"Erreur !!":END
11Ø PRINT "Combien de vies pour:"
12Ø INPUT"le joueur 1:";E
13Ø INPUT"le joueur 2:";F
14Ø POKE &BEØF,E: POKE &BE14,F
15Ø CALL &4ØØ5
```

AMSTRAD

OPERATION WOLF

...OPERATION WOLF...GANG AMADEUS MOZART

```
1 REM Enèrgie et munitions illimitées
2 REM pour OPERATION WOLF version cassette
3 REM de Patrick FUANRO
1Ø DATA 243,33,27,128,17,Ø,128,1,78,1
2Ø DATA 125,237,79,237,95,174,235,174,235,119
3Ø DATA 35,19,11,12Ø,177,32,242,175,237,79
4Ø DATA 33,44,128,17,44,136,1,61,1,237
5Ø DATA 176,33,5Ø,16Ø,34,81,136,195,44,136
6Ø DATA 62,6Ø,5Ø,166,39,62,52,5Ø,129,44
7Ø DATA 62,61,5Ø,54,37,62,53,5Ø,16Ø,44
8Ø DATA 62,53,5Ø,21Ø,44,62,58,5Ø,123,37
9Ø DATA 62,4Ø,5Ø,19,1Ø7,195,14,1Ø8
1ØØ MODE1: FOR A=&AØØØ TO &AØ57: READ B
11Ø C=C+B: POKE A,B: NEXT A
12Ø IF C<>7931 THEN PRINT "Erreur !!": END
13Ø POKE &AØ33,Ø: POKE &AØ38,Ø: POKE &AØ3D,&A7
14Ø POKE &AØ42,Ø: POKE &AØ47,Ø: POKE &AØ4C,Ø
15Ø POKE &AØ51,&18
16Ø INPUT "Insérez la cassette <RETURN>";OK$
17Ø CALL &BD37: MODE 1: MEMORY &3FFF
18Ø LOAD "!",&8ØØØ: CALL &AØØØ
```

MSX

ADDICTABALL

...ça casse pas des briques.

```
1 REM Donne la possiblité de choisir le nombre
2 REM de vies, le niveau, l'immunité et le point
3 REM de départ dans le niveau pour ADDICTABALL
1Ø DATA 21Ø,92,146,67,9,55,27,171,67,5
2Ø DATA 55,34,171,38,8,188,67,5,11,34
3Ø DATA 124,4Ø,21,257,67,165,55,33,171,2Ø6
4Ø CLS: KEY OFF: SCREEN Ø: COLOR 15,1,1
5Ø C=Ø: FOR A= 3581Ø! TO 35839!: READ B: C=C+B
6Ø POKE A,B-5: NEXT
7Ø IF C<>2599 THEN PRINT "Erreur data !": END
8Ø INPUT "Nombre de vies (1-99) ";A: POKE 35814!,A
9Ø INPUT "Niveau (1-6) ";A: POKE 35819!,A
1ØØ INPUT "Distance parcourue (Ø-14Ø) ";A
11Ø POKE 35835!,16Ø-A
12Ø INPUT "Insérer la cassette et tapez <RETURN>";OK$
13Ø BLOAD"cas:": POKE 35865!,226: POKE 35866!,139
14Ø DEFUSR=3584Ø!: A=USR(Ø)
```

SPECTRUM 48K

CYBERNOID II

```
1 REM VIes infinies
2 REM pour CYBERNOID II (48K)
1Ø DATA 38,196,1Ø3,39,2Ø3,1Ø2
2Ø DATA 2ØØ,173,1Ø2,156,55
3Ø DATA 138,124,55,245,121
4Ø DATA 55,1Ø7,146,251,2ØØ
5Ø DATA 55,12,146,2ØØ,5,1Ø4
6Ø DATA 132,77,77,61,61
7Ø CLEAR 24999
8Ø FOR A=2527Ø TO 253ØØ
9Ø READ B: POKE A,B-5: NEXT A
1ØØ LOAD ""CODE: RANDOMIZE USR 2527Ø
```

AMSTRAD

MICKEY MOUSE

AU BONHEUR DES DAMES...des petites oreilles et une grande queue.

```
1 REM Eau et vies infinies pour MICKEY MOUSE
2 REM version Cassette de PAtrick FUNARO
1Ø DATA 62,255,2Ø5,1Ø7,188,6,Ø,17,Ø,128,2Ø5,119
2Ø DATA 188,235,2Ø5,131,188,2Ø5,122,188,33,137,1,17
3Ø DATA 2,16Ø,1,15,Ø,237,176,62,2Ø1,5Ø,17,16Ø
4Ø DATA 33,14,192,34,Ø,16Ø,2Ø5,Ø,16Ø,33,168,1
5Ø DATA 17,2,16Ø,1,15,Ø,237,176,62,1Ø7,5Ø,1
6Ø DATA 16Ø,2Ø5,Ø,16Ø,62,195,33,78,191,5Ø,3Ø,2
7Ø DATA 34,31,2,195,194,1,245,62,61,5Ø,249,1ØØ
8Ø DATA 62,61,5Ø,235,83,229,62,2Ø5,33,Ø,33,5Ø
9Ø DATA 3Ø,2,34,31,2,5Ø,78,3Ø,34,79,3Ø,241
1ØØ DATA 225,195,78,3Ø
11Ø FOR A=48896 TO 49ØØ7:READ B: POKE A,B: C=C+B
12Ø NEXT A: IF C<>1Ø513 THEN PRINT "Erreur !!": END
13Ø POKE &BF5Ø,Ø: POKE &BF55,Ø
14Ø INPUT "Insérez la cassette + <RETURN> ";OK$
15Ø CALL &BFØØ
```



AMSTRAD

```
10 REM Energie infinies Version Disk de S.L
20 MODE 2
30 LOCATE 1,1:INPUT"BATMAN part 1 (1) ou BATMAN part 2 (2) : ";J
40 FOR I=&A000 TO &A200:READ A$:POKE I,VAL("&"+A$):NEXT
50 DATA C3,06,A0,C3,61,A0,01,7E,FA,3E,01,ED,79,F3,21,00,C0
60 DATA 16,05,1E,04,06,40,CD,BC,A0,21,00,01,16,07,1E,14
70 DATA 06,92,CD,BC,A0,21,00,C0,16,0D,1E,16,06,1E,CD,BC
80 DATA A0,01,7E,FA,AF,ED,79,21,46,A0,11,40,00,01,1B,00
90 DATA ED,B0,C3,40,00,F3,31,00,F8,21,00,C0,11,30,92,01
100 DATA 00,20,ED,B0,21,94,70,36,00,23,23,36,00,C3,30,6A
110 DATA F3,01,7E,FA,3E,01,ED,79,21,00,C0,16,0F,1E,04,06
120 DATA 40,CD,BC,A0,21,00,01,16,11,1E,14,06,91,CD,BC,A0
130 DATA 21,00,C0,16,17,1E,15,06,20,CD,BC,A0,01,7E,FA,AF
140 DATA ED,79,21,A1,A0,11,40,00,01,1B,00,ED,B0,C3,40,00
150 DATA F3,31,00,F8,21,00,C0,11,FD,91,01,00,20,ED,B0,21
160 DATA BB,72,36,00,23,23,36,00,C3,FD,69,3E,19,93,B8,38
170 DATA 07,7B,80,3D,4F,C3,E2,A0,0E,18,C5,F5,E5,D5,CD,E2
180 DATA A0,D1,E1,F1,C1,5F,78,93,47,7C,83,67,1E,01,14,18
190 DATA DA,3E,4C,32,DD,A1,3E,06,32,E2,A1,79,1D,93,32,8A
200 DATA A1,7B,32,75,A1,1E,23,4B,C3,FD,A0,59,7A,32,D6,A1
210 DATA 32,DF,A1,22,2B,A1,7B,32,E1,A1,79,32,E3,A1,11,D9
220 DATA A1,CD,45,A1,3A,F8,A1,B7,20,F4,11,D3,A1,CD,2F,A1
230 DATA 11,D9,A1,CD,45,A1,11,DC,A1,21,00,C0,18,1E,CD,40
240 DATA A1,11,D7,A1,CD,45,A1,21,F8,A1,CB,6E,28,F3,C9,01
250 DATA CD,A1,18,0B,01,B5,A1,21,F8,A1,18,03,01,7E,A1,ED
260 DATA 43,77,A1,1A,47,C5,13,1A,01,7E,FB,F5,ED,78,87,30
270 DATA FB,FA,5D,A1,F1,0C,ED,79,06,08,10,FE,C1,10,E6,01
280 DATA 7E,FB,11,00,00,C3,B5,A1,0C,ED,78,0D,1B,ED,78,F2
290 DATA 7E,A1,7A,B3,C2,79,A1,11,00,18,0C,ED,78,77,0D,23
300 DATA 1B,7A,B3,CA,A8,A1,ED,78,F2,97,A1,E6,20,C2,8B,A1
310 DATA C3,B2,A1,0C,ED,78,0D,ED,78,F2,A8,A1,E6,20,C2,A4
320 DATA A1,21,F8,A1,ED,78,FE,C0,38,FA,0C,ED,78,77,0D,23
330 DATA 3E,05,3D,20,FD,ED,78,E6,10,20,E9,C9,ED,78,F2,CD
340 DATA A1,C9,03,0F,00,05,01,08,02,4A,00,09,4C,00,05,00
350 DATA 23,06,23,2A,FF,00,0F,18,06,00,00,00,00,00,00,00
360 DATA 00,00,00,00,00,00,15,20,05,00,00,00,45,02,00,00
370 FOR I=0 TO 15:INK I,0:NEXT
380 IF J=1 THEN CALL &A000 ELSE CALL &A003
```

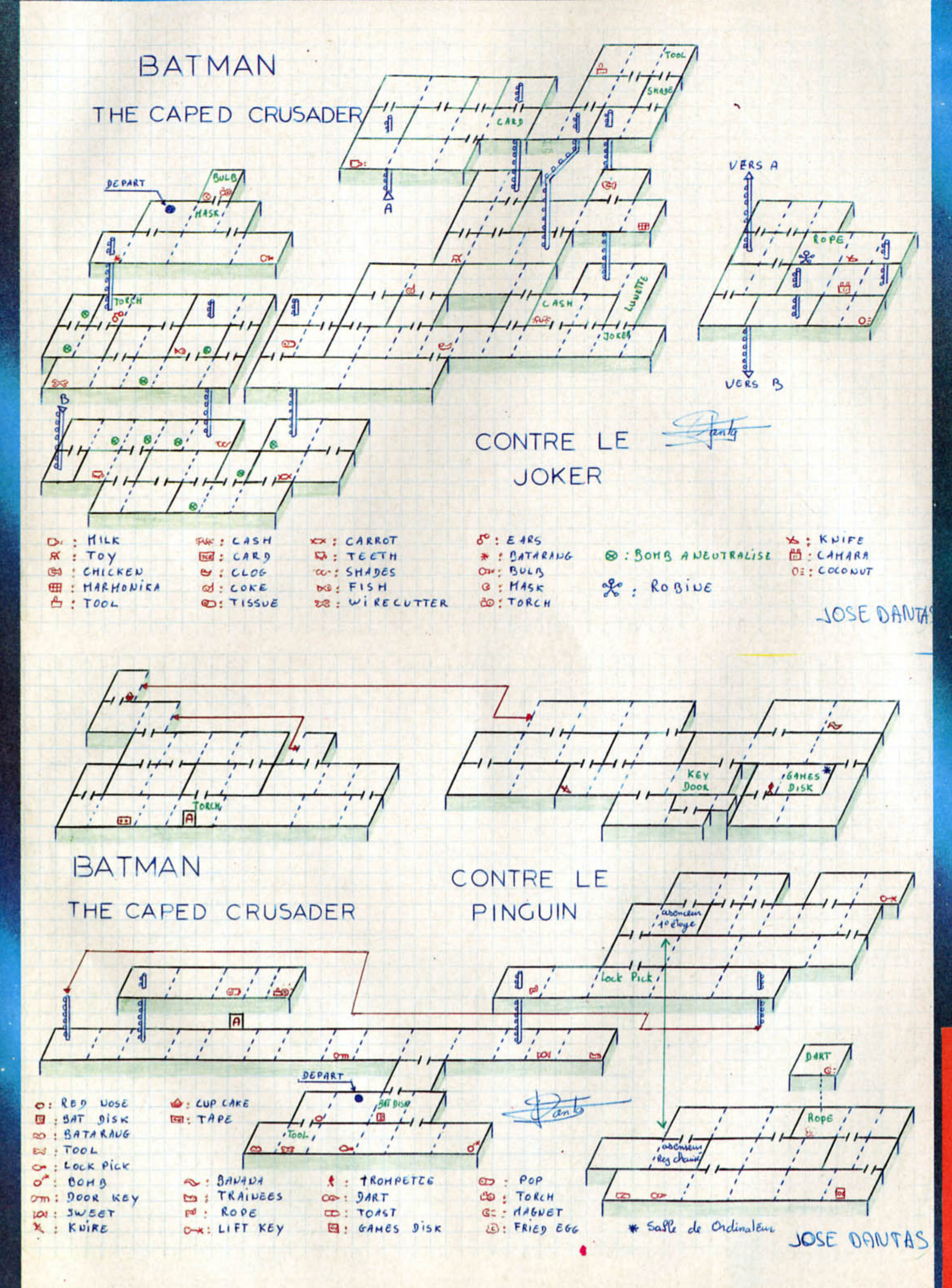
BATMAN contre le Pingouin (pour tous standards)
Allez chercher le LOCK PICK, et utilisez le dans la salle LOCK PICK. Puis se munir du DART, du ROPE, et du GAME DISC. Se diriger vers la salle ROPE, et utiliser le ROPE. Monter et utiliser le DART pour obtenir un passe pour ouvrir la porte A. Munissez vous de la TORCHE avant de rentrer dans la salle A. Ensuite dirigez vous vers la salle de l'ordinateur puis utilisez le GAME DISC pour detruire l'ordinateur...(NON !!!! pas le votre ...héhéhé.) Et la vous aurez gagné (José DANTAS).

TOUS

BATMAN contre le Jocker
Au début du jeu, vous vous trouverez dans le park où il vous faut trouver :
-le pied de biche
-le boomerang dont vous pouvez vous servir en tant qu'arme
-l'ampoule.
Ensuite vous aurez a trouver la porte, qui se trouve dans l'écran noir, utiliser alors : l'ampoule pour pouvoir vous éclairer puis le pied de biche pour ouvrir la porte. Ramasser alors la torche électrique, puis descendez à l'aide de l'échelle; utiliser la torche pour vous éclairer. Vous vous trouvez à présent dans les égouts où il vous,faudra trouver :
-le masque à gaz : contre la "mauvaise fumé"
-la carotte : nourriture
-le dentier : à l'aide duquel vous pourrez manger
-les menottes : pour l'arrestation de jocker
-le poisson : nourriture
-le sac d'or : pour jouer ô jackpot à la foire
-la pince : pour éteindre la mèche des bombes.
Après avoir éteint toutes les bombes, il y en a 10 en tout, prenez la sortie du train fantôme.
Maintenant, vous êtes à la foire, il vous faudra trouver :
-appareil photos :
-revolver : pour le stand de tir des canards
-balles : vont avec le revolver
-paire de lunettes : pour pouvoir voir dans le palais du rire
-le roti : nourriture
-la statue de l'éléphant blanc
-harmonica
-le poignard : pour délivrer Robin.
Après vous être amusé avec les jackpots où vous avez gagné des balles et le stand de tir, aller dans le palais du rire, il y a une bouche dessinée sur la porte, et cherchez le JOCKER. Lorsque vous le rencontrer lui donner un coup de poing puis immédiatement, jouez lui un petit air d'harmonica puis lui mettre les menottes (lorsqu'il tend les bras vers vous). Il vous donne alors une carte à jouer. Retourner dans les égouts puis aller dans la pièce où se trouvent les oreilles de Robin et se placer devant le portrait du jocker. Utilisez alors la carte qu'il vous a offert. Une porte apparait, entrez puis trouvez la sortie. Vous êtes au pied des montagnes et pratiquement à la fin de votre mission. Montez jusqu'en haut à l'aide de l'échelle puis allez à gauche. Votre compagnon Robin est là, ficellé. Utilisez alors le poignard.
Chaque clown tué vous laissera une sucette. Les oreilles et l'appareil photos, ne servent à rien ainsi que la statuette de l'éléphant blanc (KICHOU Rodolphe)

COMMODORE

```
1 REM Vies infinies pour BATMAN
2 REM (Nouvelle version)
3 REM sur COMMODORE
10 PRINT CHR$(147):FOR I=364 TO 400
20 READ B:POKE I,A-5:NEXT
30 INPUT "1ère ou 2ème partie (1/2)";A
40 IF A=2 THEN POKE 394,210
50 IF A=2 THEN POKE 295,126
60 SYS 364
70 DATA 174,133,138,162,37,91,250
80 DATA 174,37,146,89,8,174
90 DATA 139,146,90,8,174,6,146,91
100 DATA 8,101,77,82,85
110 DATA 77,174,186,146,164,130
120 DATA 109,178,37,213,101
```

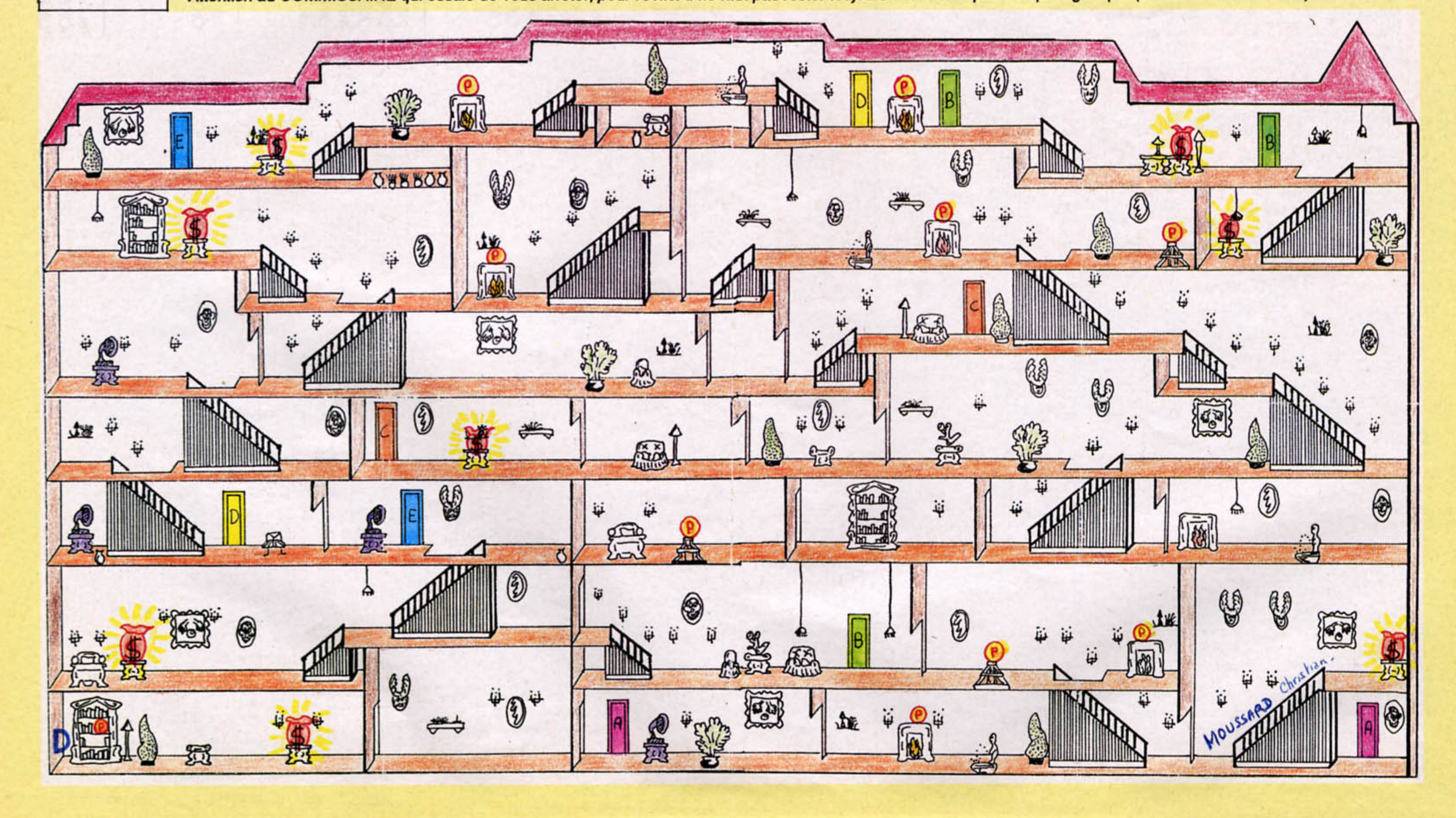

BATMAN
THE CAPED CRUSADER
CONTRE LE JOKER
DEPART
BULB
MASK
TORCH
TOOL
SHADE
CARD
A
B
VERS A
VERS B
ROPE
CASH
LUNETTE
JOKER
MILK
TOY
CHICKEN
HARMONIKA
TOOL
CASH
CARD
CLOG
COKE
TISSUE
CARROT
TEETH
SHADES
FISH
WIRECUTTER
EARS
BATARANG
BULB
MASK
TORCH
BOMB A NEUTRALISE
ROBINE
KNIFE
CAMARA
COCONUT
JOSE DANTAS
BATMAN
THE CAPED CRUSADER
CONTRE LE PINGUIN
KEY DOOR
GAMES DISK
Lock Pick
DART
Rope
DEPART
BAT DISK
TOOL
RED NOSE
BAT DISK
BATARANG
TOOL
LOCK PICK
BOMB
DOOR KEY
SWEET
KNIFE
CUP CAKE
TAPE
BANANA
TRAINEES
ROPE
LIFT KEY
TROMPETTE
DART
TOAST
GAMES DISK
POP
TORCH
MAGNET
FRIED EGG
Salle de Ordinateur
JOSE DANTAS

PINK PANTHER

$ = sac d'or
P = pièce
= porte
= Phonographe
D = Depart.

Comme vous pouvez le voir il est trés précis, cela est dû au Multiface 2. Et, oui !!! Il m'a fallu sortir 24 écrans, les reporter sur un logiciel de dessin, puis les imprimer. Mais, je n'allais pas en rester là, alors j'ai décalqué le plan entier pour donner ce résultat. (avouez que c'est astucieux !!) Bon, passons aux choses sérieuses, ou plutôt à ce qui nous concerne. Dans le plan nous voyons apparaître sur chaque porte des lettres (A,B,C,D,E) ceci veut dire que lorsque vous emprunterez la porte A ou B ou C vous vous retrouvez à l'autre porte ayant la même lettre. Il y a aussi les sacs d'or qui sont à prendre pour réussir partie, mais il faut aussi prendre les pièces d'or qui ne rapportent pas beaucoup mais c'est toujours ça de gagné. Quelques petits conseils :

- Attention aux PHONOGRAPHES (ils font perdre la partie)
- Attention au COMMISSAIRE qui essaie de vous arrêter, pour l'éviter il ne faut pas rester toujours à la même place trop longtemps. (Christian MOUSSARD)



La plupart des trucs et astuces que nous donnons peuvent fonctionner sur l'ensemble des machines. Essayez-les, vous aurez souvent de bonnes surprises.

AMSTRAD

A32Ø

Pour les lecteurs qui ont des problèmes de code, en voici la liste:

Vol	Code d'accés de la salle privée et de l'ascenseur	Chanel
2Ø4	5Ø67	1
32Ø	1164	2
4Ø4	4752	3
328	3289	4
421	3771	5
944	7Ø07	6
959	1357	7
747	647Ø	8

Il n'y en a que huit, donc en trouvant le code d'accès, vous trouverez le vol et le CH. Pour ceux qui sont allés au bureau de la compagnie retournez au restaurant, la serveuse vous donnera votre portefeuille,et vous y trouverez une inscription sur la table: New York FM 1295, qui vous servira dans le cockpit pour régler la fréquence radio pour recevoir un message. (Pascal GEROT)

BLAGGER

Pour accéder à l'un des 21 tableaux, il suffit d'attendre que le tableau désiré apparaisse à l'écran et d'appuyer sur les touches 'ALIGAT' puis sur le bouton de tir. (Martin EDDY)

MARAUDER

Pour avoir autant de vies et de bombes que l'on veut, il suffit d'avoir beaucoup de patience. Dès que vous commencez le jeu, on remarque2 capsules qui clignotent à droite et à gauche. Tirer dans la capsule de droite, lorsqu'elle est bleu clair, faire pareil pour celle de gauche, faire encore pareil pour celle qui est située un peu plus haut. Laisser vous tuer tout de suite après.Continuer ces mêmes opérations jusqu'au nombre de vies désirées. Pour avoir des bombes, il vous suffit de répétez cette opération en sachant que la couleur est alors rouge. C'est énervant, mais quel plaisir de détruire les ennemis à coup de bombes!!! (Sébastien TRAN)

PSYCHO PIGS

Pour avoir des vies infinies, rechercher à partir d'un éditeur de secteur les octects suivants : 21 78 26 22 95 26 3E Ø3 et les remplacer par : 21 78 26 22 95 26 3E 2D. (Diégo PRADOS)

VENOM STRICKES BACK

Pour éviter de se faire détruire par le missile, il suffit dans le 'menu' de mettre l'option 'P' et de taper 'MAYHEM' et la touche 'ENTER' et on commence la partie! Quand vous arrivez à la première porte, il faut aller tout droit : Il ya 4 'ascenseurs'. Prendre le premier. Monter et après manette vers le bas et voilà... Quand on arrive 4 portes plus loin de l'endroit où l'on apparaît après l'ascenseur, mettre le 'penetrator' et prendre les 2 masques ensemble, le 'penetrator' sera remplacé par le 'jackrabbit'. Vous pouvez voir que le 'penetrator' marche encore et en plus on peut voler, alors... (Sébastien LE QUER)

GARFIELD

Pour avoir les vies infinies:
POKE 7932,Ø:POKE 7933,Ø
POKE 78Ø8,Ø:POKE 78Ø9,Ø

STRYFE

Pour avoir l'energie infinie:
POKE &9E44,&C9
POKE &9E74,&C9
POKE &6FE8,&FF
POKE &6EF9,&FF
POKE &6FEF,&FF
POKE &6FFØ,&FF

VINDICATOR

Pour avoir les vies infinies:
POKE &8BD9,Ø
POKE &1D21,Ø
POKE &12F9,Ø
Pour avoir l'immunité:
POKE &5B4,Ø
POKE &269E,&3A
POKE &182F,&C9

THUNDERCATS

Pour avoir des vies infinies:
POKE 33Ø28,Ø
POKE 33Ø29,195
-Temps infini:
POKE 4Ø37Ø,Ø
POKE 4Ø371,24

PC

CALIFORNIA GAMES

Voici un truc pour avoir un maximum de points au surfing, le but n'est pas de faire le plus de sauts possible, il suffit de faire un tour complet sur l'eau en laissant la touche de gauche appuyée. Il faut essayer de passer sous la vague et d'en ressortir en faisant attention aux chutes qui sont fatales pour la note. (Alain THIEBOT)

ORIC

Pour avoir des vies infinies:
DOKE# 7839,#EAEA
POKE #783B,#234.
(Georges TUPINIER)

SUPER JEEP

Petit truc rapide pour une infinité de vies: (à taper sur 1 ligne)

```
545 GOSUB 54Ø : V=VAL(JP$):V=V-Ø: JP$=STR$(V): JP$=MID$ (JP$,2).
```

(Sébastien DEBUIRE)

MSX

AVENGER

Pour avoir des vies infinies:
POKE &H8E2Ø,Ø
Pour avoir de l'energie infinie:
POKE &HCB42

FLASH GORDON

Pour la première partie:
-Balles infinies:
POKE &H587,Ø
POKE &H5AC,2Ø1
-Temps infini:
POKE &HA3C,2Ø1
Pour la deuxième partie:
-Invulnérabilité :
POKE &H17Ø,&H18
POKE &H1AE,2Ø1
-Temps infini:
POKE &H31C,2Ø1
Pour la troisième partie:
-Invulnérabilité :
POKE &H444,Ø
POKE &HA36,Ø
POKE &HA37,Ø
POKE &HA38,Ø
POKE &HB1,Ø:POKE &HB2,Ø
POKE &HB3,Ø
-Temps infini:
POKE &H6F3,Ø
POKE &H6F4,195

COMMODORE

REPTON

Voici les mots de passe :
A : PRELUDE 89529
B : CITADEL 86102
C : MORNING 81761
D : ARKWARD 00344
E : FRITTER 40467
F : LAWLESS 13567
A : TOCCATA 40126
B : UPSTART68778
C : OCTAGON 41507
D : RESERVE 78612
E : REVENUE 26429
F : CHAOTIC 85055
A : PHOENIX 06663
B : CONTEST 81854
C : FINALE 30108
D : STUDENT 67407
E : AVERAGE 40674
F : ENLIVEN 77684
(Emmanuel LEAMIRE)

FIFTH QUADRANT

Pour avoir de l'energie infinie:
POKE 14372,173
POKE 1452Ø,173
POKE 543Ø,173

PREDATOR

Pour avoir des vies infinies:
POKE 5672,165
POKE 5643,165
Pour avoir du temps infini:
POKE 7178,165
Exécution : SYS 1536

SLAP FIGHT

Pour avoir les vies infinies:
POKE 1Ø239,44

WHO DARES WINS II

Pour être invulnérable :
POKE 181Ø5,234
POKE 181Ø6,234

ATARI

D.T. OLYMPIC CHALLENGE

Wouaaahhhhouu!!!!! Y parait que si tu tapes le mot 'HINGSEN-J', (le '-' est à faire avec le pavé numérique), pendant la présentation, t'as le droit de choisir ton épreuve, à partir des touches de fonctions.

EXOLON

Pour être invulnérable, il suffit d'appuyer sur les touches 'ZERTYUIO'
(Frédéric PERSONNAZ)

NIGHT HUNTER

Et les mecs, enfin des codes de folies, pour ce super jeu.
Pour accéder aux niveaux :
- 11 : OCH; - 16 : CHA; - 21 : PAR; - 26 : VHE. (Dominique)

ROAD RUNNER

Notre poke GILLUS, que vous réclamez tous, a été détenu toute la semaine sur le stand JOYSTICK Hebdo au 4ème festival des jeux de Cannes. Il a signé 619 autographes et dédicacé 350 photos; Y a même un fan qui l'a surnommé MARGARETH (PATCHEUR...WARFF). Il a quand même eu le temps de vous concocter ce truc...et qu'est ce qu'on dit? BIP BIP BIP...HOURA! Pour avoir des vies infinies sur ROAD RUNNER, prendre un éditeur de secteur et rechercher les octets : 53 6C ØØ 14 6B 2A 3Ø 3A et les remplacer par : 6Ø Ø4 ØØ 47 49 4C 3Ø 3A. Ce patche était nécessaire car l'utilisation de la grotte SHORT-CUT vous obligeait a repasser par la présentation et le tableau des high-scores a tous les coups, ce qui devenait vite lourd... (GILLUS)

STREET FIGHTER

Pour perdre tous les combats, il suffit de taper pendant la présentation le mot 'STREETCHEAT', et maintenant appuyez sur la touche 'UNDO' pendant un combat... Comment ça???? Notre truc il est nul!!! Et les mecs faut quand même pas charrier, on peut pas gagner à tous les coups. Et m....! Le patron nous a promit des vacances prolongées si on ne trouvait pas un truc pour gagner (encore un lecteur qui s'est plaint). Après quatre nuits blanches, nous avons enfin trouvé que si l'on appuyait sur la touche 'HELP' au lieu de la touche 'UNDO', on gagne automatiquement le combat. (ouf!!! Pas de vacances prolongées).

VETERAN

Encore un de ces trucs hyper compliqués! Il faut que tu appuies sur la touche 'HELP' pour passer au stage suivant. J'espère que vous m'avez suivi, car je sais que c'était très très dur.

WARLOCK QUEST

Pour rendre les monstres inno-fensifs, il faut rechercher dans le fichier 'PROGAME.JEU' les octects suivants :
FF DC 4E 75 4A 39 et les remplacer 4A 39 par 4E 75
FF EF 81 Ø9 81 Ø9 26 7C et remplacer 26 FC par 4E 75
Pour avoir une puissance 'POWER' constante, il suffit de rechercher les octects suivants (toujours dans le fichier 'PROGAME.JEU' :
FF 5Ø 4E 75 4A 79 et de remplacer 4A 79 par 4E 75
(Fréderic PAUCHET)

Ooops

TECHNOCOP

Un petit oooppsss qui n'en est pas un : Le patche de GILLUS marchait bien mais quand vous touchiez le bandit avec votre corps, il réapparaissait !!!! BUG !!! Pour remédier a ceci, chercher les octets : 4E 71 6E ØØ ØØ 38 et les remplacer par : 92 4Ø 6E ØØ ØØ 38.Je rappelle que cette recherche est pour ceux qui avait eu le problème car sinon, ceux qui n'avait pas fait la bidouille n'y verront que du feu... (GILLUS l'étourdit)

VIRUS

Y en a qui savent pas s'exprimer ou quoi??? Il faut appuyer sur la touche 'ENTER' puis la touche 'P', ce qui enclanche une pause. Et maintenant, il faut appuyer sur l'une des touches :
-'D' autopilotage
-'F' rechargement carburant
-'L' Pour vies et missiles suplémentaires.
Et maintenant, il faut appuyer sur 'O' pour retirer la pause, et reprendre le jeu avec les options desirées.

SPECTRUM

LAST NINJA II

Pour casser la gueule, un peu plus rapidement à un mec, il suffit d'appuyer sur la touche 'H' pendant la baston, et l'énergie de votre adversaire baissera un peu plus rapidement.

TARGET RENEGADE

Pour charger le jeu taper: LOAD"":REM TARGET RENEGADE, et vous retrouverez toute l'energie dont vous avez besoin à chaque passage de tableau.

ANTIRIAD

Pour avoir:
-Vies infinies:
POKE 233Ø9,2Ø1
POKE 54528,24
-L'energie infinie
POKE 54528,24
POKE 54639,1

BOBBY BEARING

Pour avoir le temps infini:
POKE 29688,175

BREAKTHRU

Pour avoir les vies infinies:
POKE 47372,Ø

AMIGA

LA QUETE DE L'OISEAU DU TEMPS

Voici la solution de la première marche; La Marche Des Mille Verts: Ne pas attaquer ses habitants, ne pas charmer quelqu'un du sexe opposé, quand vous arrivez sur la plage, cliquez sur la forêt vous vous retrouverez sur la carte (vous êtes le point rouge), cliquez en bas à gauche de l'écran, une image apparait avec 2 habitants, prendre le seul chemin possible et à l'image suivante vous trouverez 2 habitants et un vieux bois, il faut aller à droite. Image suivante, un seul chemin possible avec un vieux bois. Image suivante, vous trouvez deux ondines (ne pas les charmer), aller à droite le plus possible. Image suivante, un seul passage avec les deux ondines. Image suivante, un vieux bois, aller à gauche. Image suivante, un seul passage par dessus la hutte. Image suivante, 2 habitants, aller à droite. Image suivante, cliquez à gauche de la vignette et du vieux bois. Dans l'image ou il y a un enfant, cliquez au pied de l'arbre pour prendre le champignon, PELISSE parle à l'enfant et vous choisissez la deuxième réponse "soit, choisis", il répond "merci pour le champignon, suis moi". Il y a une seule sortie à la vignette, suivez les instructions du petit, sauf quand il vous dira d'aller entre les deux arbres où vous prendrez à gauche. BODIAS présent, parlez lui: 1 réponse; 2 réponse; 2 réponse; ensuite cliquez n'importe où et vous revenez sur la plage. Cliquez sur le balant (l'animal dans l'eau), on sort du pays des Mille Verts. Pour la suite, allez aux lèvres de sable ...
(Lorrenzo MAZZUCCO)

ADDICTABALL

Pour avoir plein de bidouilles, prendre un éditeur de mémoire (ex: monitor-c) et charger le fichier principal en 3ØØØØ. Taper : L nomfichier 3ØØØØ (nomfichier=nom du fichier principal). Pour avoir des vies infinies : mettre ØØØØ a l'adresse 3493c. Pour choisir son niveau (de 1 à 6) : mettre ØØØØ (niveau 1) jusqu'a ØØØ5 (niveau 6) a l'adresse 319a2 pour le joueur 1 et mettre la valeur du tableau voulu comme ci dessus en 319aa pour le joueur 2. Pour des lazers infinis : mettre la valeur ØØØØ en 3Ødaa Pour avoir du fuel infini : mettre ØØØØ en 33Ø36. Maintenant sauver le tout en faisant : S nomfichier (le même) 3ØØØØ 35ba8. Voila !! bon jeu...
(Pierre BOUTAVANT)



* Valable aussi pour nos anciens abonnés.

La MULTIFACE ou POWER CARTRIDGE est un des périphériques qui se branche simplement sur votre ordinateur et qui vous permet, entre autres, la sauvegarde de vos parties en cours et de pouvoir placer vos POKES de vies infinies sans problème. (Elle existe sur ST, CPC, SPECTRUM, COMMODORE, et bientôt sur AMIGA).

BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner sous enveloppe affranchie avec le règlement par chèque ou CCP à **JOYSTICK Hebdo** Service abonnement, 177, rue St-Honoré - 75001 PARIS

OUI, **je m'abonne pour 6 mois (24 nos) à 200 F au lieu de 240 F.**

NOM . . . .

PRENOM . . . .

ADRESSE . . . .

CODE POSTAL . . . . VILLE . . . .

AGE . . . . ORDINATEUR . . . . SIGNATURE . . . .

Joystick secours

Mission impossible.. ?

Vous êtes perdu, dans un jeu ? envoyez nous votre question en précisant le standard de votre ordinateur, et nous la publierons en lui donnant un numéro.

Vous êtes victorieux? vous avez la solution aux problèmes ? écrivez nous votre réponse, en précisant simplement le numéro de la question, et vous ferez des centaines de Joystickeurs heureux....

Stèf.

JOYSTICK SECOURS
177, rue St-Honoré
75001 PARIS

QUESTIONS

BUBBLE BOBBLE
Cédric. Q.10559
Comment faut-faire pour tuer le gros monstre de la deuxième partie? Au secours!!!

THE GOONIES
Cédric. Q.10560
Comment faut-il faire pour passer le 7ème niveau? A l'aide!!!

A320
Rodolphe. Q.10561
Au début tout va bien, j'attérris, et là plus rien. Pas de message, je craque!

EXOLON
Un lecteur. Q.10562
J'aimerais savoir comment l'on peut faire pour détruire l'espèce de double canon qui me tue tout le temps à la zone 6.

LE DIAMANT DE L'ILE MAUDITE
James. Q.10563
Dans la tour, après avoir tué l'araignée, je n'arrive pas à ouvrir la trappe. Comment faire?

LE PASSAGER DU TEMPS
Stéphane. Q.10564
Je voudrais savoir quel est l'auteur du livre qu'il faut prendre dans la bibliothéque.

TAUCETI II
Stéphane. Q.10565
Je ne sais pas comment rejoindre les villes les plus proches de REEMA (CENTRALIS et HAME). Je prends pourtant les directions indiquées par la carte.

MEURTRES A VENISE
Un lecteur. Q.10566
Quel est le code pour pouvoir entrer dans le chantier après avoir introduit la carte magnétique?

THE LAST NINJA
Pierre. Q.10567
Comment fait-on pour franchir le premier niveau, avant que je commence à désespérer?

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Vampire. Q.10568
J'arrive à trouver 2 maxxon, 4 crooli vareux, 4 crooli ulvé, un migrax. Comment trouver d'autres personnages à partir de ceux-ci?

PROHIBITION
Stéphane. Q.10569
Je ne peux pas toucher l'homme qui se trouve à droite du décors. Est-ce normal? Comment y remédier?

ANIMATIX
Un lecteur. Q.10571
Je ne sais pas bien l'utiliser, comment enregistrér? Comment relire? Comment faire du dessin animé? Comment l'utiliser dans nos propres programmes?

LIVINGSTONE
L'inconnu. Q.10572
Je voudrais savoir comment fait-on pour arriver à la fin? Car même avec les vies infinies je n'y arrive pas! (ATARI ST)

CENTRAL PARK
Matthieu. Q.10573
Etant posseseur d'un Amstrad cpc, je n'arrive pas à passer le premier tableau, aidez moi.

VERA CRUZ
Franck. Q.10574
A part Eva Delarue, Debroche Hubert, Nadine Lafeuille, Ziegler Phillibert, Aboulah Rocine et la concierge, quels sont les examens que je peux faire?

L'AFFAIRE SYDNEY
Franck. Q.10575
Quelles sont les GIE, BDRJ, CRRJ, PREF, PRIS et CIAT que je peux interroger avec le réseau de diamants?

LES RIPOUX
Un lecteur. Q.10576
Comment dialoguer avec les personnes et son chef?

R-TYPE
Sébastien. Q.10577
Comment fait-on pour passer le niveau 4, merci de me répondre vite, je vais mourir!

L'AIGLE D'OR
Un lecteur. Q.10570
A quoi servent les parchemins? Que veulent-ils dire?

DRAGON NINJA
Maf. Q.10578
Comment peut-on passer le 2ème niveau sans perdre de vie, le temps me manque.

L'ILE
Pascal. Q.10579
Comment obtenir des informations auprès des femmes dans la hutte? Comment prendre la pelle près du forgeron? Où se trouve le cristal? Comment faire pour monter dans la barque?

JEWELS OF BABYLONE
Cyrille. Q.10580
Je n'arrive pas à sortir du petit bateau à rames, aidez-moi!

ARKANOID
Pierre. Q.10581
Je voudrais les vies infinies pour ce jeu, parce-que je ne m'en sors pas. Toute aide serait la bienvenue.

WORLD GAMES
Microkid. Q.10582
Comment jouer au caber toss et au bull riding?

SORCERY +
Microkid. Q.10583
Que faut-il faire au 2ème tableau?

K2000
Un lecteur. Q.10584
Comment trouver la bombe au banquet dans ce jeu?

BATMAN
Un lecteur. Q.10585
Comment revenir ou rejouer après avoir pris la ceinture qui permet de voler plus longtemps?

PHARAON
Jean-Michel. Q.10592
Comment faire pour pénétrer dans la pyramide?

CODENAME MAT
Un lecteur. Q.10586
Que faut-il faire dans ce jeu?

RAMBO III
Sly II. Q.10587
Je ne trouve que le premier batiment. Où sont les gants pour passer le porte métallique? Comment trouver le 2ème et le 3ème batiment? Arnaud, peux-tu me donner une plus large explication que celle du N°14. Je remercie d'avance mon sauveur. Toutes les réponses sont les bienvenues. Help.

L'ARCHE DU CAPTAIN BLOOD
Sébastien & David. Q.10588
Comment faire pour trouver les cinq clones, quelle questions faut-il poser? Que veut dire, par exemple, "rendez-vous heure: 75". Merci. (ATARI ST)

SORCERY
François. Q.10590
Je n'arrive pas à délivrer le sorcier "in the strongroom" et le sorcier "in the tunnel". Pourriez-vous m'indiquez les objets à prendre? Merci.

TOTAL ECLYPSE
Jean-Michel. Q.10591
Comment faire pour abaisser le mur qui monte dans la pièce du pharaon -H 48C là où se trouvent deux escaliers, 1 trésor et un trou.

EXPLORA
Arnaud. Q.10596
En préhistoire, je suis coincé dans la grotte, j'ai l'os, les branches séchées, j'allume bien le feu devant la grotte, j'ai la branche. Mais je ne peux allumer cette dernière, et je tourne en rond dans la grotte.

DRAGON NINJA
Un lecteur. Q.10593
Mon énergie s'épuise au troisième stage, comment faire pour éviter cela? Quelqu'un pourrait-il m'aider?

MISSION TRES SPECIALE
Oliver. Q.10594
Cela fait près de trois mois que je n'arrive pas à trouver la solution de ce jeu. Je n'arrive pas à trouver le code du passage secret, toutes informations ou solutions seraient bienvenues.

L'ILE
Christophe. Q.10595
Pourriez-vous m'indiquer où se trouve le cristal?, ce qu'il faut faire dans le temple, que faire avec la hache? Je désespère, venez vite à mon secours.

REPONSES

TURBO CUP
Un lecteur. R.10277
Pour ne pas faire la qualification il faut appuyer sur ESC avant le départ, on passera alors directement à la course, mais on n'est que le 21ème au départ.

A320
Un lecteur. R.10300
Pour parvenir au cap et à l'altitude indiqués par le premier message radio, il faut que tu commences à choisir le cap. Arrivé au cap, tu montes à l'altitude demandée et surtout il faut savoir jouer du pilotage automatique.

SORCERY
Paul & Stéphane. R.10422
Pour aller dans le souterrain (sous mes quoi?!?), c'est ton habileté au Joystick qui t'aidera: tu le mets au-dessus du trou (alors ca! c'est la meilleure), tu te laisses descendre doucement, sans toucher l'eau, et tu vas à gauche.

EDEN BLUES
Paul. R.10426
Donne des coups de pieds dans la porte dès que la nuit tombe (attends dans une cellule à côté).

GREAT ESCAPE
Stéphane. R.10439
Il faut sortir en 2 fois en coupant les barbelés, tu poses la boussole dehors, tu rentres, tu prends l'uniforme et les papiers puis tu ressors, pose la pince, prends la boussole et c'est gagné.

CRASH GARRET
Paul. R.10441
Il y a deux solutions pour avoir une arme. Chez Sharkey et à Hollywood dans le hangar.

SRAM
Joystick. R.10452
Il y en a qui savent et il y en a qui ne savent pas, telle-est la philosophie de Joystick Secours. Savoir ou ne pas savoir, d'accord, mais ne pas savoir prendre une clef sous le paillasson, NON! (ben heu, c'est Michel du N°14) (!!??:NDLR). Bon voilà on s'explique: il faut soulever le paillason et prendre la clef!!, puis il faut ouvrir la porte avec cette clef Nooonn (Siiiii:NDLR).

THE LAST NINJA II
Le justicier. R.10455
Non! Surtout ne casse rien! Pour descendre, il suffit de te mettre de dos puis te laisser tomber. (devant la grille)

DUNGEON MASTER
Frédéric. R.10457
Il faut rechercher la diamond épée, c'est le plus efficace pour tuer les monstres en pierre.

R-TYPE
Un lecteur. R.10460
Il faut détruire les membres de la chenille puis attendre que la chenille passe au dessus d'une plante. Suivez-la puis elle revient sur vous, alors placez-vous en haut de l'écran et avancez. Une fois que la chenille commence à rentrer dans la plante alors vous vous placerez entre les deux bras de la plante pour la détruire avec le bouclier, la chose qui en sortira sera automatiquement détruite.

BOB MORANE SF
Un lecteur. R.10453
Il n'y a rien à faire d'autre. Il faut tuer tous les ennemis jusqu'à la mort de BOB MORANE.

SIGMA 7
Marek. R.10475
Non pas ça! Sygma 7 ne mérite pas ce sort! Pour passer la 3ème étape, il suffit de manger le chocolat... non, c'est une blague. En fait il faut reconstituer le motif qui est apparu dans la 2ème étape: certaines pastilles sont imprenables et forment une figure. Sur le carré, il faudra donc allumer les bonnes pièces (un signal aigu le confirme) et ceci ne sera possible que lorsque elles seront jaunes. Quand toute la figure est reconstituée, on passe à l'étape suivante avec une figure plus complexe.

SRAM
Vincent. R.10478
Pour prendre l'oreille du loup garou, il faut avoir trouvé un couteau, puis lui dire: "T'as de beaux yeux tu sais"; il en meurt" (Attention cela ne marche pas pour tout le monde, j'ai essayé sur l'un des Daniels, et bien, il me la mordu, ben heu, l'oreille bien sur!), et il suffit ensuite de lui couper (l'oreille biensur!).

SRAM
Sébastien. R.10492
Devant le lutin, il faut dire: "Donne potion". Cela ne marche que si vous avez la potion. Pour prendre le gland, dire: "Prend gland". Si ça ne marche pas, ton logiciel a un problème.

GAUNTLET II
Joystick. R.10498
Quoi!! Comment!! il y à encore des lecteurs qui n'ont pas le N° 3 de votre hebdo fétiche! Hé bien oui, toutes les actuces sur GAUNTLET I & II sont regroupées dans un méga dossier que vous trouverez donc dans le troisième numéro. Ah oui, au fait! Vous pouvez commander tous les anciens numéros, cherchez bien, il y a un petit encart à ce sujet.

ARKANOID
Joystick. R.10581
Une fois de plus, nos chèr(e)s lect(eurs) (trices) (icles!) ne lisent pas TOUS les numéros de ce sublissime hebdo! Oui, tous, mais alors tous les trucs sur Arkanoid I & II sont dans le numéro 1 de l'Hebdo qui déchainna les passions, j'ai nommé pour vous: Joystick Hebdo. Ah oui, au fait, j'allais oublier, vous pouvez commander tous les numéros qui vous manquent pour compléter votre collection. Une petite liste a été prévue à cet effet.

l'annonce

AMIGA

CONTACT

80 N°2001321
Echange Apple II + drive + jeux + cables, pour Amiga 500 ou périphérique externe ... (extension, drive externe...). Echange jeux pour Amiga 500. Faire offre à D.D. 28 Rue Allou. 80450 CAMON.

VENTE

67 N°2001343
Vend lecteur 5"1/4 40/80, pistes avec 2ème connecteur : 1300 F, carte extension avec interrupteur pour la deconnecter : 1000 F. Demander DELUMEAU Eric. 18 Rue de Liepvre. 67100 STRASBOURG. Tel.: 88.84.92.17. (après 17h).

75 N°2001287
Vend Amiga 500 (neuf-garantie) + nombreux jeux + 2 Joys. + livre + 2 souris + perfects. + son digital. + utils. Val. : 10000 F. Vd. : 6500 F (à débattre), ou 6000 F ou avec moniteur TV : 8500 F. HAZAND Greg. 15 Rue Lakanal. 75 PARIS. Tel.: 45.31.25.94.

AMSTRAD

ACHAT

63 N°2001324
Débutant sur Amstrad PC. Achète disks 5/4 avec jeux & utilitaires (pas cher). Contacter PRADOS Diego. 21 Rue Colbert. 63000 CLERMONT FERRAND. (Envoyer liste si possible).

CONTACT

92 N°2001249
Suite achat PPC640, recherche contact sur disc 3"1/2. Cherche Tr. Texte, Tableur, Gestion fich., Bureautique, intégré. avec doc. en français. Contacter M. MALBY Patrice. 1 Rue Marcel Royer. 92230 GENNEVILLIERS.

92 N°2001332
Cherche contact sur 6128, pour échanger des logiciels. Ecrire à DUMESNIL Cyril. 12 Avenue du Gal. de Gaulle. 92360 MEUDON LA FORET. Tel.: 46.30.69.42.

95 N°2001325
Vend logiciels (Amx Pagemaker). Ou échange contre news. Cherche aussi contacts divers, sérieux et rapide. MORINEAUX Cyrille. 23 Rue Napoléon Fauveau. 95170 DEUIL LA BARRE. Tel.: 39.83.18.76.

ECHANGE

24 N°2001337
New Club d'échange de jeux CPC. Envoyer la liste de vos jeux + liste des jeux désirés + timbre pour réponse à BUSSET Yan. (Club). 27 Rue de l'Arsault. 24000 PERIGUEUX.

26 N°2001342
Echange jeux : Opération Wolf contre Savage et 1943 contre jeux récents. Demander DONGE Nicolas. Tel.: 75.02.79.48. (la semaine).

35 N°2001348
Echange nombreuses news sur CPC 6128. Envoyez vos listes à GERBER François. 18 Place du Maréchal Juin. 35000 RENNES.

42 N°2001259
Echange Imprimante (Seiko - HA GP - 500A), contre imprimante Amstrad DMP 2160. Ou la vend 800 Frs. Ecrire à LANDON Franck. 1 Rue M. Gorki. 42800 RIVE DE GIER. Tel.: 77.83.72.99.

49 N°2001347
Cherche contact pour échange. Possède : Opération Wolf, Thunder Blade, etc... Je possède aussi d'autres news. Je suis sur CPC 6128. Demander RUIZ Sidney. 7 Rue des Complants. 49170 SAVENNIERES.

52 N°2001234
Echange nouveautés sur 6128. Possède : (Opération Wolf, Thunder Blade, Target Renegade, Ik+, Dragon Ninja, Rastan). Demander DANGIEN Arnaud. 12 Résidence Bellevue. 52200 LANGRES. Tel.: 25.87.25.63. Salut!

VENTE

01 N°2001328
Vend CPC 464 couleur + nombreux jeux sur K7 + livres + revues + synthe vocal + 2 Joys. + Amcharge minitel + langage machine. Le tout : 2500 F. Demander PROST. 332 Rue Prosper Convert. 01440 VIRIAT. Tel.: 74.25.13.08. (après 19h). Demander Alex.

25 N°2001335
Vend Amstrad CPC 464 monochrome. (t.b.e.). Peu servi. Avec nombreuses cassettes de jeux dont une cassette de math et de traitement de texte. Prix : 2200 F. Tel.: 81.67.17.23. (après 18h).

26 N°2001300
Vend 464 couleur + 2 Joysticks : 1800 F ou échange contre FD1 + cordon pour 6128 ou contre nombreux logiciels, échange moniteur seul. RONDEAUX Didier. 8 Villa A.S.F. 26500 BOURG LES VALENCE. Tel.: 75.56.72.53. (après 17h).

38 N°2001253
Vend jeux : Gauntlet, All-Stars, tout en DK. (Frais de port inclus).(Prix à débattre). LACROIX Thibaut. Villa les Noyers. 38570 GONCELIN. Tel.: 76.71.77.52.

44 N°2001349
Vend Amstrad CPC 464 couleur + lecteur disk DDI + housse + jeux. (Etat neuf, très peu servi). Vendu avec housse de protection. Prix : 3500 F. Demander GALY Grégoire. 8 Rue de la Forêt. Touvois. 44650 LEGE.

48 N°2001294
Vend disks pour CPC. Cherche contact pour échange sur 6128, sérieux et rapide. Envoyez vos listes à VIALIS Léa. Vitrolles. 48700 ST AMANS. Tel.: 66.47.37.84. Réponse assurée.

69 N°2001308
CPC 6128 - 664. Vend nombreux softs 3" (2 faces) de votre choix : jeux, util., éduct. pour 90 F (disk + port compris). Demander MONNIER Norbert. Ch. de la Terrasse. 69480 ANSE. Tel.: 74.65.15.28. (de 14h à 20h) sauf semaine du 20.02 (de 19h30 à 21h).

72 N°2001320
Vend pour CPC 464 : nombreux jeux (t.b.e.) : Barbarian, Sapiens, 3D Boxing, Arcade Action, Les Defis de Taito. (Prix à débattre). Demander SAELEN Jérôme. 25 Rue des Bleuets 72230 ARNAGE. Tel.: 43.42.58.94.

75 N°2001330
Vend CPC 6128 couleur + nombreux jeux + nombreux DK et K7 + revues + magneto + kit minitel + utilitaires. Le tout pour : 4000 F (à débattre). Demander Rémi. Tel.: 46.78.34.08. (du lundi au vendredi sauf mercredi de 17h à 18h). Vite!

75 N°2001331
Stop! Vend jeux sur Amstrad K7 : 50 F. (Target Renegade, Opération Wolf etc) + Tilt N°34 à 51 : 15 F. Demander KOHN Sébastien. 10 Rue St Louis en l'Ile. 75004 PARIS. Tel.: 46.33.93.00.

75 N°2001346
Vend moniteur couleur CTM 644 pour Amstrad CPC 464 ou 6128. Contacter BERNA Raphaël. 15 Passage du Génie. 75012 PARIS. Tel.: 43.72.64.64. (réoondeur).

87 N°2001[illegible]
Vend CPC 464 mono + nombreux softs, (prix à débattre). Vend Mirage Imager pour 464 : 150 F. Demander Thierry. Tel.: 55.68.92.62. (après 18h). Salut!

91 N°2001333
Vend jeux sur Amstrad CPC K7 : (Road Runner : 50 F, Monopoly : 100 F, Gee Bee, Air Rally : 50 F, Into Oblivion : 50 F.). Demander LEBOEUF Frédéric. Rte. de Chateaufort. 91190 GIF S/YVETTE. Tel.: 69.28.50.66. (entre 18h et 20h30 le lundi, mardi, jeudi).

92 N°2000832
Vend pour CPC, un Scanner Darts pour : 500 Frs. (Très peu servi). Ecrire à DIAS Daniel. 1 Parvis du Breuil. 92160 ANTONY. A bientôt!

94 N°2001326
Vend CPC 6128 couleur + imp. DMP 2160 + souris AMX + 2 Joys. + nombreux disks (Ocp, Art Studio, discology, TTX., music system, sram, echec, Cybernoïd, Nebulus, 1943, Arkanoïd, Mach 3 etc...). Prix : 6000 F. Demander Jean-Michel. Tel.: 43.89.71.67.

94 N°2001327
Urgent! Vend 6128 couleur + nombreuses disquettes + 2 Joys. + revues. Le tout : 3600 F. Demander PASQUIER Arnaud. 7 Avenue de la Plaine. 94430 CHENNEVIERES S/MARNE. Tel.: 45.76.47.58. Merci d'avance!

APPLE

ECHANGE

00 N°2001319
Echange des idées et programmes pour le computer Apple IIe, IIc, IIgs. Je vous prie de m'envoyer votre liste de programmes et je vous répondrai avec la mienne. Possède news. Demander VIDILI Vincenzo. Corso Grosseto 62. TORINO 10148 ITALIA.

VENTE

19 N°2001299
Vend Apple IIe avec drive + 1 Joystick + nombreuses disquettes et de nombreux livres de programmation. Le tout : 3000 F. GENETRE Eric. Le Cluzan. 19360 MALEMORT. Tel.: 45.43.95.99. Demander Eric.

ATARI

ACHAT

58 N°2001322
Achète pour Atari un cable péritel, Atari 800XL. Achète lecteur disk pour 800XL. GILOT Laurent. 1 Rue Alix Marquet. 58700 PREMERY.

CONTACT

55 N°2001302
Atari ST. Cherche contact soft dans la région Lorraine. Envoyez vos listes à RYMDZIONEK Nicolas. Collège les Avrils. 55300 ST MIHIEL. Demander Nicolas. Tel.: 29.89.02.92. (après 17h sauf le Week End).

84 N°2001310
Atari ST. Cherche contacts sérieux, en vue d'échanges de logiciels. (Région Vaucluse si possible). Demander GUYOMARCH François. Ch. de Seve Allée de l'Horizon. 84320 ENTRAIGUES S/SORGUES. Tel.: 90.83.26.45. (entre 19h et 21h).

ECHANGE

02 N°2001336
Echange sur ST jeux & utilitaires, docs. Réponse assurée. FAYARD Pascal. 1. Rue Méchain. 02200 SOISSONS.

59 N°2001312
1040 ST échange news. Réponse assurée avec liste. Ecrire à MILON Renaud. 3 Rue Chaudron. Boite 16. 75010 PARIS.

75 N°2001286
Echange TV Couleur Sharp avec Télécommande contre moniteur couleur 1425 en bon état. (TV portable 42cm) + filtre écran. Contacter GUILLIER Patrick. 20 Rue de Saussure. 75017 PARIS. Tel.: 45.41.06.51. (bureau). Tel.: 47.66.87.73. (domicile). (ap. 20h30).

80 N°2001090
Recherche contacts sérieux, pour Atari 520 ST. En vue d'échanges de news et autres. Appeler QUENU Benoit. 1263 Avenue de la Plage. 80790 FORT MAHON PLAGE. Tel.: (16).21.84.19.25. (entre 20h et 21h tous les jours).

VENTE

13 N°2001298
Vend Imprimante Sony RNC 41, 4 couleurs 80 colonnes non graphique : 700 F (prix à débattre). Vend aussi platine laser (neuve 14.02.89.). Emballage origine : 1000 F. GROS Denis. 97 Rue Terrusse. 13005 MARSEILLE. Tel.: 91.48.62.13. Merci à bientôt!

31 N°2001338
Vend ou échange jeux ST (à très bon prix). Préférence contact avec amateur. Contacter FERRO Eric. 15 Avenue des Pyrénées. 31240 L'UNION. Tel.: 61.74.32.04.

71 N°2001311
Vend Atari 520 ST/DF nouvelle Rom + nombreux jeux + souris (Février 88). Vend nombreux jeux : Rambo III : 130 F, Double Dragon : 130 F, Heroes of the Lance : 180 F etc... CAVANNA Fabien. 65 Bld. des Neufs Clés. 71000 MACON. Tel.: 85.38.81.37.

73 N°2001341
Stop! Vend jeux sur ST : Le Manoir du Comte Frozarda : 250 F + livres (état neuf). Musique et son : 160 F et Graphismes en GFA : 230 F + port compris. Demander EXCOFFIER David. 35 Rue de Perthuis. 73200 ALBERTVILLE.

77 N°2001303
Vend Atari 520 ST, double face, moniteur couleur + mousse + Joystick + nombreux jeux + utilitaire + Free Boote : 5000 F. LEDENT Patrick. 21 Bis Président Poincarré. 77220 TOURNAN EN BRIE. Tel.: 64.07.82.19. (après 20h).

78 N°2001318
Vend Atari 520 ST + D. Face + Rom + Megas + nombreux disq. + Joysticks + mousse + livre. Prix : 3000 F, mon. coul. Thomson pour Atari : 900 F. Impri. Star NL IO + 2 D + livre : 2400 F. Lect. Atari 314 ST + 1500 F. TRIEL S. ou VIVAN D. Tel.: 39.74.20.23.

COMMODORE

ACHAT

05 N°2001301
Cherche pour C64 tout pour utilitaire (CAO, DAO, TTX., fichier) + doc. possible d'échanger. Etudie toutes propositions. CUZIN Roland. Rue Peuzin. 05700 SERRES.

CONTACT

66 N°2001295
Cherche contact sympa sur C64, pour échange de news et olds sur disks. Envoyez vos listes (même petite) à REFLOCH Pascal. 32 Rue Rive Sud. 66240 SAINT ESTEVE. Réponse assurée.

ECHANGE

67 N°2001304
Club Commodore. Cherche correspondant pauvre en news, pour échanges sympas et durables. Réponses assurées. Ecrire à FERRAND Yannick. 3 Rue Jean Philippe Bapst. 67150 ERSTEIN.

VENTE

35 N°2001350
Vend nombreux jeux sur K7 ou DK. Demander liste et prix à M. BLONDEAU Alain. 2 Place de la République. 35300 FOUGERES. Tel.: 99.94.27.47.

91 N°2001309
Vend Commodore 64 + moniteur + lecteur disk 1541 + nombreux jeux et utilitaires + livres + cordons. Prix : 3500 F (à débattre). Contacter PUBELLIER Gilles. 103 Voie de Compiegne. 91390 MORSANG S/ORGE. Tel.: 60.15.72.97. (après 19h).

92 N°2001313
Vend C64 + 1541 + moniteur couleur + 3 Joysticks + Péritel + jeux + diskettes. Le tout : 2800 F. Demander GRAND Manu. 3 Avenue de la Liberté. 92400 COURBEVOIE. Tel.: 47.68.93.54.

93 N°2001334
Vend ou échange jeux sur C64 disk. Possède : Opération Wolf, Print Master, Double Dragon, Renegade, etc... Ecrire à BRENIER Olivier. 10 Rue Berthelot. 93220 GAGNY. (Pour une liste, envoyer un timbre). Tel.: 43.09.27.48.

SPECTRUM

VENTE

38 N°2001306
Vend ZX Spectrum+2 (128K) + 1 manette + nombreux jeux : (Space Harrier, Out Run, Barbarian, Arkanoïd 1&2) + manuel. Prix : 2200 F (+ port). PASQUIER Frédéric. Passins. 38510 MORESTEL. Tel.: 74.80.11.69.

42 N°2001296
Vend pour Spectrum : Multiface One, ZX1 + Microdrive, Interface Kempston, Spectrum + nombreux jeux. Vend le tout ou séparé. Faire offre. MARTINEZ Eric. 12 Rue Balay. 42000 SAINT ETIENNE. Tel.: 77.38.60.53.

THOMSON

VENTE

06 N°2001260
Vend pour débutant TO7 Thomson + imprimante + lep. K7 + nombreux jeux et édu. + Joystick + crayon optique. Valeur : 8000 F, vendu : 2500 F. (Parfait état). PELLEGRINO Stéphane. 23 Corniche Valmare. 06600 ANTIBES. Tel.: 93.33.34.55. (le soir).

78 N°2001293
Vend Thomson MO5 + 2 Joysticks + lecteur cassette + manuel + jeux : (l'Aigle d'Or, 5ème Axe, Eliminator etc...). Prix : 1000 F. Demander BRENNER Frédéric. 16 Avenue Image Notre Dame. 78450 VILLEPREUX. Tel.: 34.62.25.59. (après 17h). Merci.

84 N°2001315
Vend TO8D (très peu servi) + nombreux jeux + 2 Joysticks + disq. + souris + tapis + synthétiseur vocal + livres. Le tout excellent état. Valeur : 7200 F. Cédé à 3900 F. CHAZALON Louis. Chemin de la Verdière. 84140 MONTFAVET. Tel.: 90.32.32.58.

93 N°2001305
Affaire! Vend MO5 (t.b.e.) + mon. coul. HR Thomson + ext. musique et jeux + lep. + ext. mém. + lect. disc + c. optique + 2 Joys. + nombreux jeux + éduc. Prix : 1600 F (à débattre). DEVAUX Christophe. 5 Allée G. Sand. 93150 LE B. MESNIL. Tel.: 48.67.65.80.

AUTRES

CONTACT

31 N°2001314
MSX2. Cherche contacts pour échanges de logiciels sur disq. et cart. Ecrire à PIERRICK Bauvais. Route de Launaguet. St Loup Cammas. 31140 AULAMVILLE.

VENTE

19 N°2001329
Vend logiciels MSX (K7 et cart.) : Nemesis, Eggerland 1&2,... Recherche trucs pour Super la Ydock. Contacter LAGNOUX Olivier. Le Pourchet. 19000 TULLE.

42 N°2001297
Vend nombreux jeux pour Thomson MO5. (Mission en Rafale, Sapiens, Blue War, Fox, Arkanoïd etc...). 25 F l'un. Atari 800XL pour pièces détachées : 200 F. Echange ou vend jeux sur 520 ST (SF). CRETIN Jeanne. Lina. 42300 MABLY. Tel.: 77.72.32.43.

57 N°2001307
Vend MSX MK180 + 1 manette + 2 cartouches + de nombreux logiciels sur K7 + manuel + prise péritel : 700 F. The Maze of Galious : 150 F. Contacter ROMO Antoine. 38 Rue Jean Jaures. 57310 GUENANGE. Tel.: 82.50.72.91.

75 N°2001317
Vend Excitebike : 260 F, Ice Climber : 210 F sur Nintendo. Peux avoir d'autres jeux (frais de port compris). Achète jeux sur Nintendo, (pas trop cher). Demander LIRON-PEAND Cyril. Tel.: 43.06.25.38. (entre 17h30 & 18h30).

COCHEZ LES RUBRIQUES CONCERNANT VOTRE ANNONCE:

STANDARD — **RUBRIQUE:** — **TARIFS:**

☐ AMSTRAD ☐ COMMODORE ☐ ACHAT ☐ 1 PARUTION 25F
☐ ATARI ☐ SPECTRUM ☐ VENTE
☐ AMIGA ☐ AUTRES ☐ CONTACT

Gratuit pour nos abonnés qui devront joindre à leur annonce leur dernière étiquette d'expédition.

☐☐ **Votre département** (à remplir obligatoirement)

Rédigez en majuscules votre annonce en remplissant une lettre par case (la ponctuation compte pour une lettre). Laissez une case entre chaque mot. Vos annonces doivent nous parvenir le Vendredi qui précède la parution. Les annonces non publiées, paraîtront dans le numéro suivant. Le texte des P.A. paraissant dans deux numéros, ne pourra être modifié. Les parutions sont consécutives.
Adressez votre annonce, avec son règlement par chèque, C.C.P. ou timbres à:
JOYSTICK hebdo
J'ANNONCE
177 rue St Honoré
75001 PARIS

La rédaction se réserve le droit de refuser ou de modifier toute annonce non conforme à l'intéret de la publication

Crazy Cars II

LE JEU DE L'ANNÉE

















